



INSTRUCTION MANUAL

Instruction Manual



English: P.003 ~ 037



Français: P.038 ~ 072



Italiano: P.073 ~ 107



Español: P.108 ~ 142



Deutsch: P.143 ~ 177

BASIC CONTROLS



BASIC CONTROLS — PSPgo



Prologue

.....
Who are you?

Do you mean my name? ...It's Sulpher.

Sulpher... Are you all alone, too?

...Yes, just like you.

I see... Can I stay with you?

...Sure. That's not a bad idea.

Thank you. Um, I'm... Vayne.

That's what he called you.

Vayne...is my name...

Deep in a quiet forest stood a house where a boy and
a black cat, known as a Mana, lived.

"The boy had no relatives. The cat was his only
friend, and the closest thing to family he had.

The two had lived quietly together."

But their quiet lives ended with
a sudden visit from an outsider.

"Oh, I finally found you. Can we talk for a minute?"

"The man who came said he was a teacher at
Al-Revis Academy, a school that taught alchemy.
That was the beginning of his new life at Al-Revis,"

...And his introduction to Alchemy.

CHARACTERS



Vayne Aurelius

Birthday : 9/28 Libra
 Age : 16
 Blood Type : ???
 Height : 5'6"
 Weight : 126 lbs
 Likes : Sulpher
 Dislikes : People in general

The main character of this story. He is shy and has a weak personality, and easily gets involved in surrounding troubles.



Jessica Philomele

Birthday : 6/12 Gemini
 Age : 16
 Blood Type : O
 Height : 4'11"
 Weight : 88 lbs
 Likes : Alchemy
 Dislikes : Spicy Food

A bright, slightly klutzy girl. She loves alchemy but her skills are...

Pamela Ibis

Birthday : ???
 Age : ???
 Blood Type : ???
 Height : ???
 Weight : 0 lbs
 Likes : Cute things, Teddy Bear
 Dislikes : Non-cute things
 A soft, fluffy ghost who has lived at the school for a very, very, very long time.

Nicole Mimi Tithel

Birthday : 3/6 Pisces
 Age : 16
 Blood Type : B
 Height : 4'9" (5'1" with hair)
 Weight : 101 lbs
 Likes : Singing, being active
 Dislikes : Staying still
 Goes by Nikki. An energetic beastgirl whose words and actions are very straightforward.



Flay Gunner

Birthday : 12/10 Sagittarius
 Age : 19
 Blood Type : AB
 Height : 6'0"
 Weight : 161 lbs
 Likes : An exciting life
 Dislikes : A boring world
 An infamous troublemaker whose name is known by everyone at the school.



Roxis Rosenkrantz

Birthday : 8/24 Virgo
 Age : 17
 Blood Type : A
 Height : 5'8"
 Weight : 123 lbs
 Likes : None
 Dislikes : Unconsciously insensitive people

A cool, sarcastic young man from a famous family. For some reason, he sees Wayne as his arch-nemesis.

Anna Lemouri

Birthday : 8/5 Leo
 Age : 12
 Blood Type : A
 Height : 4'7"
 Weight : 75 lbs
 Likes : An orderly lifestyle
 Dislikes : Dirty places, sloppy people
 A girl who mastered the art of swords at a very young age. She is very mature, but has a fast, unpredictable imagination.

Muppy Oktavia Vonderchek VIII

Birthday : Unavailable in Earth time
 Blood Type : Something other than blood flows within
 Height : Stretches and shrinks with humidity
 Weight : With gravitational device, from 0-550 tons
 Likes : Chivalry, loyalty and obligation, brotherly honor
 Dislikes : The dull commoners
 A cute looking mascot from a land far across the sea of stars.



Sulphur

Birthday : ???
 Age : ???
 Blood Type : ???
 Height : 2'4"
 Weight : 13 lbs
 Likes : Raw fish
 Dislikes : Stupid alchemists
 A black cat who is Vayne's best friend, and is like a big brother to him.



Tony Eisler

Birthday : 12/30 Capricorn
 Age : 17
 Blood Type : A
 Height : 5'10"
 Weight : 154 lbs
 Likes : ..It's too embarrassing!
 Dislikes : Play

Renee Kearse

Birthday : 4/30 Taurus
 Age : 18
 Blood Type : B
 Height : 5'1"
 Weight : 108 lbs
 Likes : Dressing up, make-up, being pretty
 Dislikes : Bothersome, annoying things

HOW TO BEGIN SAVE/LOAD

Title Screen

After the opening cut scene, press the START button at the title screen to see the menu below. You can skip the opening cut scene by pressing the START button.

Buttons & Analog stick	: Move Cursor
------------------------	---------------

⊗ button	: Confirm
----------	-----------

⊙ button	: Cancel
----------	----------



NEW GAME	: Start the game from the beginning.
----------	--------------------------------------

LOAD GAME	: Start the game from where you left off.
-----------	---

EXTRA	: View various content depending on the progress of your game.
-------	--

OPTIONS	: Change play settings such as volume or vibration function.
---------	--

SAVE/LOAD

You can Save and Load game data in the workshop, or at Save Circles in certain dungeons.
You can also LOAD from the title screen.



Buttons & Analog stick

⊗ button

⊙ button

: Move Cursor

: Confirm

: Cancel



MAIN MENU



Command List

Time

Current Money

Standby Characters

Character Status

Support Characters

You can access the Main Menu by pressing the **△** button during game play.

You can select characters' current status and certain commands to access other menus.

Buttons & Analog stick	: Move Cursor
⊗ button	: Confirm
⊙ button	: Back
△ button	: Switch Display



Items



Check to see what items you currently have in your possession. You can also use consumable items such as healing potions.

Buttons & Analog stick	: Move Cursor
X button	: Confirm
○ button	: Back
△ button	: Encyclopedia

Item Types

Consumable	: Items that can be used in battle or on the field.
Ingredient	: Ingredient items for synthesis that have no effect on their own.
Equipment	: Items that the characters can equip.
Key Item	: Items that are important for the story. You cannot sell these.

Status



Character Status

Ether Effect

Equipment Info

Stats

Here, you can change equipment, or check your skills. You can also use recovery skills if you are in a dungeon.

Buttons
& Analog stick

: Move Cursor

ⓧ button

: Confirm

ⓐ button

: Display Story/
Common Skills

Ⓛ button & Ⓡ button

: Switch Character

HP : This is how much stamina you have against attacks.

SP : This affects the number of skill usages.

ATK : This is how effective your physical attacks/skills are.

MGK : This is how effective your magic attacks/skills are.

DEF : This displays your strength against physical attacks.

RES : This displays your strength against magical attacks.

SPD : This affects the order of action, and your position after an action.

Position

When you have more than 4 members in your party, you can position them to Vanguard or Support.

Buttons & Analog stick	: Select/Change Character
ⓧ button	: Confirm /Confirm Switch
Ⓞ button	: Cancel

Vanguard	: These members will join the battle from the start.
Support	: Use Support Actions during battle to switch with Vanguard members.
Standby	: They cannot join the battle, but will slowly recover HP and SP.



Grow Book



Selection List

Character Stats

Selected item or growth factor

Use your AP gathered in battles to learn new skills, or add to the character's stats. However, you will need to create the corresponding items to distribute the AP. The following are the types of growth you can obtain.

Buttons & Analog stick

: Select Item

X button

: Confirm/Use AP

○ button

: Cancel/
Skip Display

L button & R button

: Switch Character

Types of Growth

Stat Increase

: Increase certain stats of the character.

Obtain Skills

: Learn the skill listed in the description.

Special

: Increases HP's, or makes Support Action easier.

Encyclopedia

Check various types of information.
More descriptions will be added as you progress through the game.

Buttons & Analog stick : Move Cursor

X button : Confirm

○ button : Cancel

Item : Check the details of the items you've obtained.

Recipe : Check the details of the recipes you've obtained.

Monster : Check details of monsters you've defeated or attacked with [Analyze].

Tutorial : Check various tutorials within the game.



Student Handbook

Check your current situation.

Buttons & Analog stick : Move Cursor

⊗ button : Confirm

⊙ button : Back

Memo : Displays your Assignment status, story progress, goals, and hints.

Schedule : Check how many units you currently have for this term.

Jobs : Check the details of the job you are currently working on.

Task Sheet : Check your party members' scheduled tasks.



Options

Change game settings such as volume.

← button / → button	: Adjust Setting
↑ button / ↓ button	: Select Setting
⊗ button	: Confirm
⊙ button	: End Configuration



Message	: Change the speed that messages are displayed during in game conversations.
Voice	: Control the volume of the voices during the story.
BGM	: Control the volume of the music during game play.
SFX	: Change the volume of the sound effects during game play.
Return to Title	: End configuration and return to title screen.

SCHOOL CAMPUS

There are various places and facilities on campus where Wayne and his friends can go.

Buttons & Analog stick	: Select Location
⊗ button	: Confirm
⬆ button	: Open Menu Screen

Location List	: Select where you wish to go.
Calendar	: The current term's schedule is displayed in blocks.



Location List

Calendar

Shops

There are many kinds of shops on campus. Here, you can buy and sell items. More items will become available to you as the story progresses.

← button / → button	: Select Item
↑ button / ↓ button	: Select Amount
⊗ button	: Confirm
⊙ button	: Cancel

Student Store	: A typical shop. Many things will be in stock here.
Cafeteria	: Food type items and related ingredients are sold here.
Infirmery	: Mostly medicine and related ingredients are sold here.
Merchants	: These are bazaars held by students. The most variety can be found here.



Current Money

Currently Possessing

Item List

WORLD



Location List



There are many dungeons around the school, such as forests and ruins. As you progress through the story, more areas will become available to you.

**Buttons
& Analog stick**

: Select Location

 button

: Confirm

 button

: Open Menu Screen

Search



Info Window

Clock

You will fight monsters and gather items outside of the school.

Buttons & Analog stick

: Move Character

ⓧ button

: Investigate/Gather

⓪ button

: Jump

ⓐ button

: Open Menu Screen

Ⓜ button

: Slash

START button

: Open Map

SELECT button

: Open Handbook

Passing Time in a Search



During Searches, time passes in the form of Noon > Afternoon > Night > Morning. At night, the monsters will move much quicker, and will also be much stronger than during the day, so make sure to note the time.

SYNTHESIS

Co-op Synthesis



Ether Level

Ether Effect

Alchemy Circle

Ingredient Card

Info Window

All syntheses other than equipment can be made at Vayne's workshop.

Directional button	: Move Cursor
⊗ button	: Confirm/Skip Effect
⊙ button	: Cancel/Skip
⊞ button	: Support Card

Ingredient Card

: Item ingredient cards will be displayed.

Alchemy Circle

: This affects the change in Ether Level when using ingredient.

Ether Level

: The item's Ether Level is displayed during synthesis.

Ether Effect

: The item's displayed Ether Effect, depending on Ether Level.

STEP 1 **Select the Ingredient Items**

Select the ingredients you wish to use from the list of available candidates.



STEP 2 **Add ingredients, watch the Alchemy Circle**

The Ether Level will rise or fall depending on the Alchemy Circle's timing, and the item's attribute.

STEP 3 **Use Support Cards when necessary**

Get your friends to cooperate by using Support Cards. This will affect the Ether Level in various ways.



STEP 4 **Item Complete**



Inspiration Event

After synthesizing a specific item, someone might come up with an idea for a new recipe.

ATHANOR SYNTHESIS



At the Athanor Room, there is much more fire power, unlike the cauldron in your workshop. Use this to create your equipment.

** Unlike Co-op Synthesis, you do not use Support Cards, nor do you time adding the ingredient cards. The synthesis will automatically begin once you select the ingredients. You can also carry over the Ether Effects that show on the ingredient card onto the equipment.

STEP 1 Select the ingredient items

Select the ingredients you wish to use from the list of available candidates.



STEP 2 Select the Ether Effects

Select the Ether Effects you wish to keep on your equipment.

STEP 3 Item Complete

Depending on the Ether Effect you added, various effects other than from the original equipment may show.

Traits	: Describes the item's trait (Sweet, Spicy, etc.)
Common Skills	: Attaches a Skill
Stats	: Adds stats to the equipped character

Ether Levels and Ether Effects



Ether Level

Ether Effect's Active Range

All items other than equipment have Ether Levels. Depending on this Ether Level, the item will gain various effects. The following are the types of Ether Effects that may show.

BATTLE



Assist Card

Battle Command

Burst Gauge

ACCB

Character Info

Directional button

: Move Cursor

 **button**

: Confirm/Support Action

 **button**

: Cancel

Battle Commands

Attack

: Normal attack. Number of HITs depends on Grow Book.

Item

: Use an Item.

Skill

: Use a Skill.

Guard

: Increases defense, lessening damage from monsters.

Escape

: Run away from the battle. It is harder to escape at night.

Status Effects

When characters and monsters are hit with a special attack, they may be affected by status effects such as Poison and Sleep.



Poison : Character takes damage before each action during battle.



Curse : HP cannot be healed.



Slow : Wait time between actions becomes longer.



Break : Unable to act. All attacks against you become criticals.

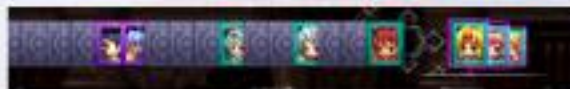


Sleep : Unable to act, but recovers if hit.



Seal : Unable to use Skills.





The characters' order of action is displayed on the ACCB bar. The ACCB consists of 16 cards, and the character whose card reaches the furthest right will be able to take an action. The cards consist of each character and monster, as well as special Timed Skills.

Attack the enemy with an effective pace to fill up the Burst Gauge, shown at the bottom. When this reaches its maximum, you will activate Burst Mode, in which all your party characters will temporarily have greatly increased attack power. As you progress through the story, Burst will get an evolved version.

Support Action



Assist Card

Characters who are positioned as Support can switch with Vanguard characters who are currently in battle. Press the  button at the right time; either when the Vanguard character is attacking, or receiving an attack. This will cause the Support character to switch in with an additional attack, or a defensive maneuver. Support Actions can only be used when an Assist Card next to the ACCB is lit.

MULTI-PLAYER MODE

You can play this game on a Wireless (WLAN) feature, AD HOC Mode, by selecting [Multi-Player Mode] from the title menu. On this mode, you're able to play as a team with your friend. This mode requires two PSP® systems as well as two UMD's.

STEP 1 Select [Multi-Player Mode]

Select [Multi-Player Mode] from the title menu.



STEP 2 Select Data

To play on the [Multi-Player Mode], you need save data from the main game. Select the data that you want to use.

*To save game data, you need at least 352KB of space in your Memory Stick™.



STEP 3 Enter Player's Name

Choose a name that will be displayed on the screen of your partner's PSP® as your player name. If a name has already been registered, this phase will be skipped.



STEP 4 Connect to Lobby

Make sure your PSP® is turned on. Then select [Start Connecting] and decide which player will be Player 1. Then the other player will be Player 2. Player 2's PSP® will display Player 1's name. Player 2 will select this name.



STEP 5 Select Characters to Join the Battle

Choose characters to join the battle and who will play them.



*Only Player 1 can do this command.

STEP 6 Select Opponent

Select a monster your team will fight against.



Battle Start!

Character Select

In the [Multi-Player Mode], each of the two players selects 3 characters out of all the characters they have, so that 6 characters altogether will be in for the battle. Each player can only use their own characters.



Buttons : Select (Players/ Characters)

⊗ button : Confirm

START button : Advance To Monster Select

Monster Select

The monster has different levels of strength and rewards. Some rewards include rare items that can't be obtained in the main story. Check them out.



Buttons : Select

⊗ button : Confirm

Cooperative Battle



Buttons	:Select
⊗ button	:Confirm/ Support Action
○ button	: Cancel
L button	: Support Action
R button	: Switch Character

In the battle, Player 1 and 2 play their own characters. When Support Action is executed, the player who has been playing the character that has made a move right before the Support Action will control the Action. During the battle, the players can use items that Player 1 has. After the battle, Player 1 will regain all the items used and lost during the battle.

*If the players win the battle, both players will get the reward.

Settings



If You Fail In Loading Install Data

If an error occurs during Jump Start and the PSP® fails to load the Jump Start, the Jump Start function will automatically turn off.

To use Jump Start, the [Jump Start] setting must be turned [ON] after install data has been saved. Select [Option] from the title menu, move the cursor to [Jump Start] and turn the setting [ON].

*To use Jump Start, a memory card with install data saved on it must be inserted in your PSP®.

*During Jump Start, the Memory Stick™ Access Lamp will blink. Don't remove the memory card while this is happening.



LES COMMANDES

Supporter une action, changer de personnage

Déplacer le curseur/ personnage

Déplacer le curseur/ personnage



Supporter une action, changer de personnage

Taillader

Changer l'affichage/ Menu

Annuler/Enquêter

Confirmer/ Sauter

Carte

Manuel de l'élève

LES COMMANDES — PSPgo

Supporter une action, changer de personnage

Supporter une action, changer de personnage

Déplacer le curseur/ personnage

Taillader

Changer l'affichage/ Menu

Annuler/Enquêter

Déplacer le curseur/ personnage

Confirmer/ Sauter

Manuel de l'élève

Carte





Histoire

Qui-êtes-vous?

Mon nom? ... C'est Sulpher.

Sulpher... Vous êtes seul vous aussi?

... Oui, tout comme vous.

Je vois.... Je peux rester avec vous?

... Pourquoi pas. Ce n'est pas une mauvaise idée.

Merci. Um, je m'appelle...

Vayne. C'est comme ça qu'il vous a appelé.

Vayne... c'est mon nom...

Au fin fond d'une forêt, il y avait une maison où habitaient un garçon et un chat noir, un Mana.

Le garçon n'avait pas de famille.

Le chat était son seul ami, sa seule famille.

Les deux vivaient tranquilles ensemble.

Mais la visite soudaine d'un étranger a dérangé leur vie paisible.

"Ah! Je vous ai finalement trouvés. Pouvons-nous parler un instant?"

L'homme qui venait d'arriver se disait être un prof de l'Académie de Al-Revis, une école qui enseignait l'alchimie. C'était le début de sa vie dans cette école.

... Et la naissance de l'Alchimie.



PERSONNAGES



Vayne Aurelius

Anniversaire	: 28/09 - Balance
Age	: 16
Groupe sanguin	: ???
Taille	: 1m 67
Poids	: 57 kg
Aime	: Sulpher
N'aime pas	: Les gens en général

Le personnage principal de l'histoire. Il est timide et a un caractère faible. Il est souvent impliqué dans les problèmes autour de lui.



Jessica Philomele

Anniversaire	: 12/06 Gémeaux
Age	: 16
Groupe sanguin	: O
Taille	: 1m 50
Poids	: 40 kg
Aime	: L' alchimie
N'aime pas	: La nourriture épicée

Une fille intelligente mais un peu manche. Elle adore l'alchimie mais ses compétences sont plutôt...



Pamela Ibis



Anniversaire : ???
 Age : ???
 Groupe sanguin : ???
 Taille : ???
 Poids : 0 kg
 Aime : Les choses mignonnes,
 les ours en peluche.
 N'aime pas : Les choses pas mignonnes.
 Un fantôme doux et cotonneux qui habite à
 l'école depuis très, très, très longtemps.

Nicole Mimi Tithel



Anniversaire : 06/03 Poisson
 Age : 16
 Groupe sanguin : O
 Taille : 1m 46 (1m 55 avec
 ses cheveux)
 Poids : 46 kg
 Aime : Chanter et être active
 N'aime pas : Rester tranquille
 Elle se fait appeler Nikki. C'est une fille
 énergique et sauvage dont les actions et
 les mots sont très directs.



Flay Gunner

Anniversaire : 10/12 Sagittaire
 Age : 19
 Groupe sanguin : AB
 Taille : 1m 82
 Poids : 73 kg
 Aime : Une vie exaltante.
 N'aime pas : Un monde ennuyant.

Un infâme fauteur de troubles dont le nom est connu dans toute l'école.

Roxis Rosenkrantz

Anniversaire : 24/08 Vierge
 Age : 17
 Groupe sanguin : A
 Taille : 1m 75
 Poids : 56 kg
 Aime : On ne sait pas.
 N'aime pas : Les gens inconsciemment insensibles.

Un jeune homme cool et sarcastique venant d'une famille célèbre. Pour certaines raisons, il considère Wayne comme son pire ennemi.



Anna Lemouri

Anniversaire	: 05/08 Lion
Age	: 12
Groupe sanguin	: A
Taille	: 1m 40
Poids	: 34 kg
Aime	: Une vie ordonnée.
N'aime pas	: Les endroits sales, les gens négligés.

Une fille qui a maîtrisé très jeune l'art de la lame. Elle est très mature mais a une imagination débordante et imprévisible.

Muppy Oktavia Vonderchek VIII

Anniversaire	: Pas disponible sur terre.
Groupe sanguin	: S'étire et se rétrécit avec l'humidité.
Taille	: S'étire et se rétrécit avec l'humidité.
Poids	: Avec une machine de gravitation, entre 0 et 500 tonnes.
Aime	: La chevalerie, la loyauté et le devoir, l'honneur du sang.
N'aime pas	: Les mornes roturiers.

Une mascotte mignonne venant de l'au-delà de la mer des étoiles.



Sulpher

Anniversaire	: ???
Age	: ???
Groupe sanguin	: ???
Taille	: 0m 70
Poids	: 6 kg
Aime	: Le poisson cru.
N'aime pas	: Les alchimistes stupides.

Un chat noir qui est l'ami préféré de Vayne, un grand frère pour lui.



Tony Eisler

Anniversaire	: 30/12 Capricorne
Age	: 17
Groupe sanguin	: A
Taille	: 1m 73
Poids	: 69 kg
Aime	: ... C'est trop gênant!!
N'aime pas	: Les coups de fouet.

Renee Kearse

Anniversaire	: 30/04 Taureau
Age	: 18
Groupe sanguin	: B
Taille	: 1m 55
Poids	: 49 kg
Aime	: Se déguiser, se maquiller, être belle.
N'aime pas	: L'ennui, les choses embêtantes.



Comment commencer SAVE/LOAD

Ecran Titre

Après l'introduction, appuyez sur la touche START sur l'écran titre pour voir s'afficher le menu suivant. Vous pouvez passer l'introduction en appuyant sur la touche START. S'il vous plaît ensre il ya suffisamment d'espace libre sur votre Memory Stick Duo pour sauvegarder votre jeu avant de commencer à jouer.

Touches et pad analogique

: Déplacer le curseur

Touche ⓧ

: Confirmer

Touche ○

: Annuler



NEW GAME

: Commencez le jeu au début.

LOAD GAME

: Reprenez le jeu là où vous l'avez laissé.

EXTRA

: Visionnez les informations variées en fonction des progrès de votre jeu.

OPTIONS

: Changez les configurations du jeu telles que le volume.



SAUVEGARDER/TELECHARGER

Vous pouvez sauvegarder et télécharger des données du jeu dans l'atelier ou aux Cercles de Sauvegarde dans certains donjons. Vous pouvez aussi télécharger (LOAD) à partir de l'écran titre.



Touches et pad analogique

Touche

Touche

: Déplacer le curseur

: Confirmer

: Annuler





MENU PRINCIPAL



Liste des commandes

Temps

Argent actuel

Les personnages sur la touche

Les personnages de second rôle

Statut du personnage

Vous pouvez accéder au Menu principal pendant le jeu en appuyant sur la touche **△**. Vous pouvez sélectionner les statuts actuels des personnages et certaines commandes pour accéder à d'autres menus.

Touches et pad analogique

: Déplacer le curseur

Touche **×**

: Confirmer

Touche **○**

: Retour en arrière

Touche **△**

: Changer l'affichage





Les objets



Vérifiez les objets que vous avez maintenant en votre possession. Vous pouvez aussi utiliser des objets consommables tels que les potions guérissantes.

Touches et pad analogique

: Déplacer le curseur

Touche X

: Confirmer

Touche O

: Retour en arrière

Touche A

: Encyclopédie

Types d'objets

Consommable

: Les objets qui peuvent être utilisés en combat ou sur le terrain.

Ingredient

: Les ingrédients pour des fusions qui n'ont pas leurs propres effets.

Equipment

: Les objets avec lesquels le personnage peut s'équiper.

Key Item

: Les objets importants pour l'histoire. Vous ne pouvez pas les vendre.



Les statuts



Statut du personnage

Effet Ether

Info sur l'équipement

Stats

Ici, vous pouvez changer d'équipement ou vérifier vos compétences. Vous pouvez aussi utiliser des compétences de rétablissement si vous êtes dans un donjon.

Touches et pad analogique

Touche

Touche

Touche &

Touche

: Déplacer le curseur

: Confirmer

: Afficher l'histoire/
Compétences normales

: Changer de personnage

HP : Votre vigueur contre les attaques.

SP : Modification du nombre d'utilisation des compétences.

ATK : Performance de vos attaques et compétences physiques.

MGK : Performance de vos attaques et compétences magiques.

DEF : Affichage de votre force contre les attaques physiques.

RES : Affichage de votre force contre les attaques magiques.

SPD : Modification de l'ordre des actions et votre position après une action.



Formations

Quand vous avez plus de 4 membres dans votre équipe, vous pouvez les positionner en Vanguard ou Support.

Touches et pad analogique	: Sélectionner/ Changer de personnage
Touche	: Confirmer/ Confirmer changement
Touche	: Annuler

Vanguard	: Ces membres vont rejoindre le combat dès le début.
Support	: Utilisez les Actions Support pendant les combats pour changer avec les membres Vanguard.
Standby	: Ils ne peuvent pas se battre mais récupéreront lentement du HP et SP.





Grow Book (Livre de croissance)



Liste de sélection

Stats des personnages

Objet choisi ou facteur de croissance

Genres de croissance

Augmentation de stat

: Augmente certaines stats du personnage.

Obtention de compétences

: Apprenez les compétences listées dans la description.

Spécial

: Augmente les HITS ou rend les Actions Support plus faciles.

Utilisez votre AP collecté pendant les combats pour apprendre de nouvelles compétences ou pour ajouter des stats au personnage. Mais vous aurez besoin de créer les objets correspondants pour distribuer le AP. Voici les différents types de croissance que vous pouvez obtenir.

Touches et pad analogique

: Sélectionner un objet

Touche

: Confirmer/
Utiliser du AP

Touche

: Annuler/
Passer l'affichage

Touche &
Touche

: Changer le personnage



Encyclopedia (Encyclopédie)

Vérifiez certains types d'information.
Plus vous avancez dans le jeu, plus il y aura de descriptions.

Touches et pad analogique : Déplacer le curseur

Touche X : Confirmer

Touche O : Annuler

Objet : Vérifiez les détails sur les objets que vous avez obtenus.

Recette : Vérifiez les détails sur les recettes que vous avez obtenues.

Monstre : Vérifiez les détails sur les monstres que vous avez battus ou avec lesquels vous avez attaqué {Analyze}.

Travaux Pratiques : Vérifiez les Travaux Pratiques variés du jeu.





Student Handbook (Manuel de l'étudiant)

Vérifiez votre situation actuelle.



Touches et pad analogique : Déplacer le curseur

Touche ✕ : Confirmer

Touche ⏪ : Retour en arrière

Mémo : Affichez le statut de votre mission, les progrès de l'histoire, les buts et les conseils.

Emploi du temps : Vérifiez le nombre d'unités en votre possession pour ce terme.

Boulots : Vérifiez les détails du boulot que vous faites maintenant.

Liste de tâches : Vérifiez les tâches programmées pour les membres de votre équipe.



Options

Changez les configurations du jeu comme le volume.

Touche ← / Touche →	: Ajuster les configurations
Touche ↑ / Touche ↓	: Sélectionner les configurations
Touche ⊗	: Confirmer
Touche ⊙	: Terminer les configurations



Vitesse du texte	: Changez la vitesse des messages affichés pendant les conversations dans le jeu.
Voix	: Contrôlez le volume et le langage des voix pendant l'histoire.
BGM	: Contrôlez le volume de la musique pendant le jeu.
SFX	: Changez le volume des effets sonores pendant le jeu.
Retour au menu titre	: Terminez la configuration et retournez à l'écran titre.



CAMPUS DE L'ÉCOLE

Il y a plusieurs endroits et bâtiments sur le campus où peuvent aller Vayne et ses amis.

Touches directionnelles & pad analogique

: Choisir le lieu

Touche

: Confirmer

Touche

: Ouvrir l'écran du Menu

Liste des lieux : Choisissez où vous voulez aller.

Calendrier : L'emploi du temps du trimestre est affiché.



Liste des lieux

Calendrier

Shops (Les magasins)

Il y a différents genres de magasins sur le campus. Vous pouvez y acheter ou vendre des objets. Plus vous avancez dans le jeu, plus il y aura d'objets disponibles.

Touche ← / Touche →	: Choisir un objet
Touche ↑ / Touche ↓	: Choisir un montant
Touche ⊗	: Confirmer
Touche ⊙	: Annuler

Magasin des élèves	: Le magasin typique. Plusieurs.
Caféteria	: Des objets de type nourriture et ingrédients de ce genre sont vendus ici.
Infirmierie	: Surtout des médicaments et ingrédients de ce genre sont vendus ici.
Commerces	: Les bazars des élèves. On y trouve tout.





MONDE



Liste des lieux



Il y a beaucoup de donjons autour de l'école, des forêts, des ruines. Plus vous avancez dans le jeu, plus vous aurez accès à ces endroits.

Touches et pad analogique	: Choisir le lieu
----------------------------------	-------------------

Touche  : Confirmer

Touche  : Ouvrir l'écran du menu



Search (Les fouilles)



Fenêtre d'informations

L'horloge

Vous allez vous battre contre des monstres et récupérer des objets en dehors de l'école.

Touches et pad analogique	: Déplacer le personnage
Touche X	: Enquêter/Collecter
Touche O	: Sauter
Touche Δ	: Ouvrir l'écran du menu
Touche □	: Taillader
Touche START	: Ouvrir la carte
Touche SELECT	: Ouvrir le manuel

Temps passé pendant les fouilles



Pendant les fouilles, le temps passe de cette façon: midi > après-midi > nuit > matin. La nuit, les monstres se déplacent plus rapidement et sont aussi plus forts que le jour. Soyez sûr de bien le prendre en compte.



FUSION

Co-op Synthesis (Fusion Co-op)



En dehors des équipements, toutes les fusions peuvent se faire dans l'atelier de Wayne.

Touches directionnelles	Déplacer le curseur
Touche X	Confirmer/passer l'effet
Touche O	Annuler/passer
Touche [Menu]	Carte de support

Ingredient Card (Carte des ingrédients)	Les cartes des ingrédients s'affichent.
Alchemy Circle (Cercle de l'alchimie)	Il modifie le Niveau Ether lors de l'utilisation d'un ingrédient.
Ether Level (Niveau Ether)	Le Niveau Ether de l'objet s'affiche pendant la fusion.
Ether Effect (Effet Ether)	L'Effet Ether de l'objet s'affiche en fonction du Niveau Ether.



Etape 1 Choisissez l'ingrédient

Choisissez les ingrédients que vous voulez utiliser parmi la liste disponible.



Etape 2 Ajoutez les ingrédients tout en regardant le Cercle de l'alchimie.

Le Niveau Ether va augmenter ou diminuer en fonction du minutage du Cercle de l'alchimie et de l'attribut de l'objet.

Etape 3 Utilisez les Cartes de soutien quand c'est nécessaire.

Utilisez l'aide de vos amis en vous servant des Cartes de soutien.



Etape 4 Objet achevé



Événement Inspiration

Après avoir fusionné un objet spécifique, quelqu'un pourrait avoir une idée de génie pour une nouvelle recette.

FUSION ATHANOR



Dans la pièce Athanor, il y a plus de puissance de feu que dans le chaudron de votre atelier. Utilisez-la pour créer votre équipement.

** A la différence des Fusions Co-op, vous n'utilisez pas de Cartes de soutien et vous ne tenez pas compte du temps pour les cartes ingrédients. La fusion va commencer automatiquement quand vous sélectionnez les ingrédients. Vous pouvez aussi reporter les Effets Ether de votre carte ingrédient sur votre équipement.

Etape 1 Choisissez les ingrédients

Sélectionnez les ingrédients que vous voulez utiliser parmi la liste disponible.





Etape 2 Choisissez les Effets Ether

Sélectionnez les Effets Ether que vous voulez garder pour votre équipement.

Etape 3 Objet achevé

En fonction de l'Effet Ether que vous ajoutez, des effets variés, autres que les effets de départ, peuvent avoir lieu.

Traits (Traits)	: Description des traits de l'objet (sucré, épicé, etc...)
Common Skills (Les compétences normales)	: Rajout de compétence.
Stats (Les stats)	: Ajout de stat à un personnage équipé.

Les Niveaux Ether et les Effets Ether



Niveau Ether

Portée active de l'Effet Ether

A l'exception des équipements, tous les objets ont des Niveaux Ether. En fonction de son Niveau Ether, l'objet va avoir des effets variés, listés ci-dessous.



COMBAT



Carte Aide

Commandes de combat

ACCB

Gauge Explosion

Info du personnage

Touches

Déplacer le curseur

Touche ×

Confirmer/
Action de Soutien

Touche ○

Annuler

Commandes de combat

Attaque

: Attaque normale. Nombre de HIT en fonction du Livre de Croissance.

Objet

: Utilisation d'objet.

Compétence

: Utilisation de compétence.

Garde

: Augmentation de la défense, tout en diminuant les dégâts reçus par les monstres.

Fuite

: Dérobade du combat. Il est plus difficile de fuir la nuit.



Status Effects (Effets des maux)

Quand les personnages et les monstres sont touchés par une attaque spéciale, ils peuvent être infectés par des maux tels que Poison et Sommeil.

	Poison	: Le personnage est endommagé avant le combat.
	Curse (Sort)	: Le HP ne peut pas être récupéré.
	Slow (Lenteur)	: L'attente entre chaque action est plus longue.
	Break (Casse)	: Impossibilité d'agir. Toutes les attaques sur vous deviennent critiques.
	Sleep (Sommeil)	: Impossibilité d'agir mais guérison si vous êtes atteint.
	Seal (Sceau)	: Incapacité d'utiliser les Compétences.





L'ordre d'action des personnages est affichée sur la barre ACCB. L'ACCB est constitué de 16 cartes et le personnage dont la carte est le plus à droite va pouvoir agir en premier. La carte comporte un personnage et un monstre et aussi des Compétences Spéciales minutées.

Attaquez les ennemis à un rythme efficace pour remplir la Gauge Explosion en bas de l'écran. Quand elle atteint son maximum, vous activez le Mode Explosion dans lequel tous les personnages vont voir leur force d'attaque amplifiée pendant un certain temps. Au fur et à mesure du jeu, Explosion va évoluer.



Support Action (Action Soutien)



Carte d'aide

Les personnages qui sont positionnés en tant que Soutien sont interchangeables avec les personnages Vanguard qui sont au combat. Appuyez sur la touche **X** au bon moment, quand le personnage Vanguard est en train d'attaquer ou de recevoir une attaque. Cela va amener le personnage Soutien à changer d'action avec une attaque supplémentaire ou une manoeuvre de défense. Les Actions de Soutien peuvent être utilisées seulement quand la Carte d'Aide à côté de ACCB est allumée.



MODE MULTI-JOUEUR

Vous pouvez jouer à ce jeu en réseau local sans fil (WLAN), Mode AD HOC, en sélectionnant [Multi-Player Mode] dans le menu titre. Vous pourrez jouer en équipe avec vos amis. Ce mode nécessite deux systèmes PSP® ainsi que deux UMD®.

Étape 1 Sélectionnez [Multi-Player Mode]

Sélectionnez [Multi-Player Mode] sur l'écran du menu.



Étape 2 Sélectionnez les données

Pour jouer en [Multi-Player Mode], vous devez avoir des données dans le jeu principal. Sélectionnez les données que vous voulez utiliser.

*Pour sauvegarder les données du jeu, vous avez besoin d'un minimum de 352KB disponible sur votre Memory Stick™.





Étape 3 Entrez le nom du joueur

Si besoin est, choisissez votre nom de joueur qui sera affiché sur l'écran du système PSP® de votre partenaire.



Étape 4 Connectez-vous au Lobby

Assurez-vous que votre PSP® est allumé. Puis sélectionnez [Start Connecting] et décidez qui sera le joueur 1. L'autre joueur sera joueur 2. Le PSP® du joueur 2 va afficher le nom du joueur 1. Joueur 2 va choisir ce nom.



Étape 5 Sélectionnez les personnages qui vont joindre le combat

Choisissez les personnages pour le combat et qui va les jouer.



*Seul le joueur 1 peut faire cela.

Étape 6 Sélectionnez votre adversaire

Sélectionnez un monstre contre qui votre équipe va se battre.



Début du combat !



Sélectionner les personnages

Dans le [Multi-Player Mode], les deux joueurs vont choisir 3 personnages parmi tous les personnages qu'ils possèdent. 6 personnages participeront donc au combat. Les joueurs ne peuvent utiliser que leurs propres personnages.



Touches

: Sélectionner
(Joueurs/Personnages)

Touche

: Confirmer

Touche START

: Continuer pour
sélectionner un monstre

Sélection de monstres

Les monstres ont des niveaux différents de force et de récompense. Certaines récompenses sont de rares objets que l'on ne trouve pas dans l'histoire principale. Alors faites attention !



Touches

: Sélectionner

Touche

: Confirmer



Combat coopératif



En combat, le joueur 1 et le joueur 2 jouent avec leurs propres personnages. Quand l'Action de Soutien est exécutée, le joueur dont le personnage vient d'agir juste avant l'Action de Soutien va contrôler cette Action. Pendant le combat, les joueurs peuvent utiliser des objets du joueur 1. Après le combat, le joueur 1 va récupérer tous les objets utilisés et perdus pendant le combat.

*Si les joueurs gagnent le combat, les deux joueurs vont recevoir la récompense.

Touches directionnelles	: Sélectionner
Touche	: Confirmer/Action de Soutien
Touche	: Annuler
Touche	: Action de Soutien
Touche	: Changer de personnage



Configurations



Échec de chargement des Données Installées

Si une erreur apparaît pendant l'Installation des Données et si le PSP® ne peut pas installer les données, la fonction Installation des Données va s'éteindre automatiquement.

Pour utiliser l'Installation des Données, le paramètre [Jump Start] doit être sur [ON] après que les données installées aient été sauvegardées. Sélectionnez [Option] dans le menu titre, déplacez le curseur sur [Jump Start] et activez le paramètre sur [ON].

*Pour utiliser l'Installation des Données vous devez insérer dans votre PSP® une carte mémoire sur laquelle les données installées sont sauvegardées.

*Pendant l'Installation des Données, l'indicateur d'accès Memory Stick™ est allumé. N'éjectez pas la carte mémoire à ce moment là.

AVVIO

Cambia personaggio

Muovi il cursore/
personaggio

Muovi il cursore/
personaggio



Cambia personaggio

Fendente

Cambia
visualizzazione/
Menu

Annulla/Salta

Conferma/
Azione di sostegno/
Cerca

Mappa

Libro di scuola

AVVIO — PSPgo



Storia

.....
Chi sei?

Ti riferisci al mio nome? ... Mi chiamo Sulpher.

Sulpher... Anche tu solo?

...Sì, esattamente come te.

Capisco... Posso stare con te?

...Certo. Non è una cattiva idea.

Grazie. Uhm, io ti chiamo...

Vayne. È così che ti ha chiamato.

Vayne... è il mio nome...

Nel cuore di una foresta c'era una casa abitata da un ragazzo e un gatto nero, conosciuto come un Mana.

"Il ragazzo non aveva famiglia. Il gatto era il suo unico amico, la sua sola famiglia.

I due conducevano insieme una vita tranquilla"
Ma l'arrivo improvviso di un estraneo mise fine alla loro vita pacifica nella foresta.

"Oh, finalmente ti ho trovato.
Possiamo parlare un po'?"

"L'uomo disse di essere un insegnante all'Accademia di Al-Revis, una scuola dove si insegna l'alchimia.

Fu l'inizio della sua nuova vita all'Al-Revis,"

...E la sua iniziazione all'Alchimia.

PERSONAGGI

Vayne Aurellus



Compleanno : 28/09 Bilancia
 Et  : 16
 Gruppo sanguigno : ???
 Altezza : 1m 67
 Peso : 57 kg
 Ama : Sulpher
 Detesta : Le persone in genere

Personaggio principale della storia.
   timido ed ha una personalit  debole; si lascia facilmente coinvolgere dai problemi che lo circondano.



Jessica Philomele

Compleanno : 12/06 Gemelli
 Et  : 16
 Gruppo sanguigno : O
 Altezza : 1m 50
 Peso : 40 kg
 Ama : Alchimia
 Detesta : Cibo piccante

Una ragazza intelligente, un po' maldestra. Adora l'alchimia ma le sue capacit  sono piuttosto...

Pamela Ibis



Compleanno : ???
 Et  : ???
 Gruppo sanguigno : ???
 Altezza : ???
 Peso : 0 kg
 Ama : Le cose carine, gli orsacchiotti di peluche
 Detesta : Le cose poco carine
   un fantasma dolce e tenero che vive nella scuola da molto, moltissimo tempo.

Nicole Mimi Tithel



Compleanno : 06/03 Poisson
 Et  : 16
 Gruppo sanguigno : O
 Altezza : 1 m 46 (1m55 compresi i capelli)
 Peso : 46 kg
 Ama : Cantare ed essere attiva
 Detesta : Stare ferma
 Si fa chiamare Nikki.   una ragazza molto energetica e selvatica, che agisce e parla in modo molto diretto.

Flay Gunner

Compleanno	: 10/12 Sagittario
Età	: 19
Gruppo sanguigno	: AB
Altezza	: 1m 82
Peso	: 73 kg
Ama	: Un vita entusiasmante
Detesta	: Un mondo noioso

È un famigerato attacca brighe, conosciuto da tutti nella scuola.

Roxis Rosenkrantz

Compleanno	: 24/08 Vergine
Età	: 17
Gruppo sanguigno	: A
Altezza	: 1m 75
Peso	: 56 kg
Ama	: Non si sa
Detesta	: Le persone incons- ciamente insensibili

Un giovane uomo freddo e sarcastico, discendente da una famiglia famosa. Per qualche motivo, considera Vayne il suo peggior nemico.

Anna Lemouri

- Compleanno : 05/08 Leone
- Età : 12
- Gruppo sanguigno : A
- Altezza : 1m 40
- Peso : 34 kg
- Ama : Una vita ordinata
- Detesta : I luoghi sporchi e le persone trasandate

Una ragazza che ha imparato l'arte delle armi bianche fin da bambina. È molto matura, ma ha un'immaginazione fervida e imprevedibile.

Muppy Oktavia Vonderchek VIII

- Com-pleanno : Non disponibile secondo il tempo terrestre
- Gruppo sanguigno : Qualcos'altro scorre al posto del sangue
- Altezza : Si allunga e si ritira con l'umidità
- Peso : Con uno strumento gravitazionale, da 0-550 tonnellate
- Ama : La cavalleria, la lealtà e i doveri, l'onore del sangue
- Detesta : Le persone noiose

Una mascotte graziosa che viene da un paese lontano, oltre il mare delle stelle.



Sulpher

Compleanno : ???
 Età : ???
 Gruppo sanguigno : ???
 Altezza : 0m 70
 Peso : 6 kg
 Ama : Il pesce crudo
 Detesta : Gli alchimisti stupidi

Un gatto nero che più che il miglior amico di Vayne è come il suo fratello maggiore.

Renee Kearse



Tony Eisler

Compleanno : 30/12 Capricorno
 Età : 17
 Gruppo sanguigno : A
 Altezza : 1m 73
 Peso : 69 kg
 Ama : ...È troppo imbarazzante!
 Detesta : Flay

Compleanno : 30/04 Toro
 Età : 18
 Gruppo sanguigno : B
 Altezza : 1m 55
 Peso : 49 kg
 Ama : Vestirsi bene, truccarsi ed essere carina
 Detesta : Le cose noiose e fastidiose

COME INIZIARE, SALVARE E CARICARE UNA PARTITA

Schermata del titolo

Al termine del filmato introduttivo, premere il tasto START sulla schermata del titolo per visualizzare il menu. Per saltare il filmato introduttivo, premi il tasto START.

Tasti e pad analogica	: Muovi il cursore
-----------------------	--------------------

Tasto X	: Conferma
---------	------------

Tasto O	: Annulla
---------	-----------

NEW GAME	: Avvia la partita dall'inizio.
----------	---------------------------------

LOAD GAME	: Avvia la partita dal punto in cui è stata salvata.
-----------	--

EXTRA	: Vedi svariate informazioni sull'avanzamento della partita.
-------	--

OPTIONS	: Cambia le impostazioni di gioco quali il volume.
---------	--



SALVA/CARICA

Puoi salvare e caricare i dati di gioco nell'officina, oppure nei Save Circles (Cerchi di salvataggio) in alcuni labirinti. Puoi caricare una partita anche dalla schermata del titolo.



Tasti e pad analogica

: Muovi il cursore

Tasto ⊗

: Conferma

Tasto ⊕

: Annulla



MAIN MENU (MENU PRINCIPALE)



Elenco dei comandi

Tempo

Soldi a disposizione

Personaggi in attesa

Stato dei personaggi

Personaggi di sostegno

Puoi accedere al menu principale premendo il tasto  durante la partita. Puoi selezionare lo stato dei personaggi e alcuni comandi per entrare negli altri menu.

Tasti e
pad analogica

Muovi il cursore

Tasto 

Conferma

Tasto 

Indietro

Tasto 

Cambia
visualizzazione





È utile per verificare quali oggetti possiedi.
Puoi usare anche gli oggetti che si consumano,
quali i punti guarigione.

Tasti e pad analogica

Tasto 	: Conferma
Tasto 	: Indietro
Tasto 	: Enciclopedia

Tipo di oggetti

Oggetti che si consumano	: Oggetti che si usano in combattimento o sul campo di battaglia.
Ingrediente	: Ingredienti usati per le fusioni che non hanno effetto se usati da soli.
Equipaggiamento	: Oggetti che i personaggi possono indossare.
Oggetto chiave	: Oggetti importanti per la storia. Non possono essere venduti.

Stato



Stato dei personaggi

Effetto Ether

Info equipaggiamento

Statistiche

Puoi cambiare l'equipaggiamento oppure verificare le tue abilità. Se ti trovi in un labirinto puoi usare anche le abilità di recupero.

Tasti e pad analogica

Muovi il cursore

Tasto X

Conferma

Tasto A

Visualizza storia/
Abilità normali

Tasto L &

Cambia personaggio

Tasto R

HP

Indica quanta resistenza hai contro gli attacchi.

SP

Influisce su quante volte puoi usare le abilità.

ATK

Indica quanto sono efficaci i tuoi attacchi fisici e le tue abilità.

MAG

Indica quanto sono efficaci i tuoi attacchi magici e le tue abilità.

DEF

Visualizza la tua forza contro gli attacchi fisici.

RES

Visualizza la tua forza contro gli attacchi magici.

SPD

Influisce sull'ordine di azione e sulla tua posizione dopo un'azione.

Formazione

Quando la tua squadra è composta da più di 4 membri, puoi collocare i personaggi in posizione di Vanguard (Avanguardia) o Support (Sostegno).

Tasti e pad analogica	: Seleziona/ Cambia personaggio
Tasto ✕	: Conferma/ Conferma cambio
Tasto ○	: Annulla

Vanguard	: Questi membri entreranno in battaglia fin dall'inizio.
Support	: Usa Support Actions (Azioni di sostegno) durante una battaglia per sostituire i membri Vanguard (Avanguardia).
Standby	: I personaggi non possono entrare in battaglia ma recuperano lentamente HP e SP.



Grow Book (Libro di crescita)



Elenco selezione

Statistiche personaggio

Oggetto selezionato o fattore di crescita

Usa l'AP ottenuto in battaglia per imparare nuove abilità oppure per aumentare le statistiche del personaggio. Dovrai, però, creare gli oggetti corrispondenti per distribuire l'AP. Puoi ottenere i seguenti tipi di crescita.

Tasti e pad analogica

Seleziona oggetto

Tasto 

Conferma/Usa AP

Tasto 

Annulla/
Salta visualizzazione

Tasto  &
Tasto 

Cambia personaggio

Tipi di crescita

Aumenta statistiche

Aumenta alcune statistiche del personaggio.

Ottieni abilità

Impara l'abilità elencata nella descrizione.

Speciale

umenta gli HIT
(Colpi messi a segno)
oppure facilita le azioni di sostegno.

Encyclopedia (Enciclopedia)

Utile per verificare svariati tipi di informazione. Con l'avanzamento del gioco saranno aggiunte sempre più descrizioni.

Tasti e pad analogica : Muovi il cursore

Tasto  : Conferma

Tasto  : Annulla

Oggetto : Verifica i dettagli degli oggetti ottenuti.

Ricetta : Verifica i dettagli delle ricette ottenute.

Mostro : Verifica i dettagli dei mostri sconfitti o attaccati con [Analyze] (Analizza).

Esercitazione : Verifica le diverse esercitazioni all'interno del gioco.



Student Handbook (Libro di scuola)

Verifica la tua situazione attuale.

Tasti e pad analogica : Muovi il cursore

Tasto  : Conferma

Tasto  : Indietro

Memo (Promemoria) : Visualizza lo stato dei tuoi incarichi, l'avanzamento della storia, gli obiettivi e i suggerimenti.

Schedule (Programma) : Verifica quante unità possiedi attualmente di questo oggetto.

Jobs (Incarichi) : Verifica i dettagli dell'incarico al quale stai attualmente lavorando.

Task Sheet (Elenco dei compiti) : Verifica i compiti in programma per i membri della tua squadra.



Options (Opzioni)

Cambia le impostazioni di gioco quali il volume.

Tasto ← / Tasto →	: Modifica impostazioni
Tasto ↑ / Tasto ↓	: Seleziona impostazione
Tasto ⊗	: Conferma
Tasto ⊙	: Termina configurazione



Messaggio	: Cambia la velocità di visualizzazione dei messaggi durante le conversazioni del gioco.
Voce	: Controlla il volume delle voci durante la storia.
BGM	: Controlla il volume della musica durante il gioco.
SFX	: Cambia il volume degli effetti sonori durante il gioco.
Torna alla schermata iniziale	: Termina la configurazione e ritorna alla schermata dei titoli.

SCHOOL CAMPUS (CAMPUS DELLA SCUOLA)

Nel campus ci sono svariati luoghi ed edifici dove Vayne e i suoi amici possono andare.

Tasti e pad analogica	: Seleziona luogo
Tasto 	: Conferma
Tasto 	: Apri schermata del Menu

Elenco luoghi : Seleziona dove desideri andare.

Calendario : Il programma del semestre corrente è visualizzato in blocchi.



Elenco luoghi

Calendario

Shops (Negozzi)

Nel campus ci sono molti tipi di negozi, dove puoi acquistare e vendere oggetti. Più progredisci nella storia, più avrai oggetti a disposizione.

Tasto ← / Tasto →	: Select Item (Seleziona oggetto)
Tasto ↑ / Tasto ↓	: Select Amount (Seleziona quantità)
Tasto ⊗	: Conferma
Tasto ⊙	: Annulla



Negozio degli studenti	: Negozio caratteristico dove si possono trovare molte cose.
Mensa	: Si vende cibo e i relativi ingredienti.
Infermeria	: Si vendono molte medicine e i relativi ingredienti.
Bazar	: Sono negozi allestiti dagli studenti dove si trova una gran quantità di oggetti diversi.

WORLD (MONDO)



Elenco luoghi



Attorno alla scuola ci sono molti labirinti, foreste e rovine. Con l'avanzamento della storia, ti sarà sbloccato l'accesso a sempre più luoghi.

Tasti e pad analogica

: Seleziona luogo

Tasto 

: Conferma

Tasto 

: Apri schermata del Menu

Search (Ricerche)



Finestra info

Orologio

Combatterai mostri e raccoglierai oggetti fuori dalla scuola.

Tasti e pad analogica : Muovi il personaggio

Tasto  : Esplora/Raccogli

Tasto  : Salta

Tasto  : Apri schermata del Menu

Tasto  : Fendente

Tasto START : Apri mappa

Tasto SELECT : Apri libro di scuola

Tempo trascorso in una ricerca



Durante le ricerche, il tempo trascorre passando da mezzo-giorno > pomeriggio > notte > mattino.

I mostri si muovono molto più velocemente di notte e sono anche molto più forti rispetto al giorno, quindi tieni il tempo sotto controllo.



SYNTHESIS (FUSIONE)

Co-op Synthesis (Fusione cooperativa)



Livello Ether

Effetto Ether

Finestra info

Cerchio dell'alchimia

Tutte le fusioni eccetto quelle di equipaggiamento possono essere eseguite nell'officina di Wayne.

Tasti : Muovi cursore

Tasto X : Conferma/Salta effetto

Tasto O : Annulla/Salta

Tasto □ : Scheda sostegno

Ingredient Card (Carta degli ingredienti) : Viene visualizzata la carta dell'ingrediente.

Alchemy Circle (Cerchio dell'alchimia) : Influisce sul cambiamento del livello Ether quando si usa l'ingrediente.

Ether Level (Livello Ether) : Il livello Ether dell'oggetto è visualizzato durante la fusione.

Ether Effect (Effetto Ether) : L'Effetto Ether dell'oggetto è visualizzato in funzione del Livello Ether.

FASE 1 **Seleziona gli ingredienti.**

Seleziona gli ingredienti che vuoi usare dall'elenco degli oggetti disponibili.



FASE 2 **Aggiungi gli ingredienti e controlla l'Alchemy Circle (Cerchio dell'Alchimia).**

Il Livello Ether aumenta o diminuisce in funzione della temporizzazione dell'Alchemy Circle (Cerchio dell'Alchimia) e della caratteristica dell'oggetto.

FASE 3 **Se necessario, usa le Support Card (Carte di sostegno).**

Fai cooperare i tuoi amici usando le Support Card (Carte di sostegno). Ciò influirà sul Livello Ether in vari modi.



FASE 4 **Oggetto completato.**



Evento Ispirazione

Dopo aver eseguito la fusione di un particolare oggetto, è possibile che a qualcuno venga un'idea brillante e proponga una nuova ricetta.



ATHANOR SYNTHESIS (FUSIONE ATHANOR)



Nella Athanor Room (Stanza Anathor), c'è molta più potenza di combustione, diversamente dalla caldaia della tua officina. Usala per creare il tuo equipaggiamento.

** Diversamente dalla Co-op Synthesis (Fusione cooperativa), non utilizzi né le Support Card (Carte di sostegno) né tieni conto del tempo per le carte ingrediente. La fusione inizierà automaticamente quando selezioni gli ingredienti. Puoi anche trasferire nell'equipaggiamento gli Ether Effects (Effetti Ether) indicati nella carta ingrediente.

FASE 1 **Seleziona gli ingredienti.**

Seleziona gli ingredienti che vuoi usare dall'elenco degli oggetti disponibili.



FASE 2 **Seleziona gli Ether Effects (Effetti Ether).**

Seleziona gli Ether Effects (Effetti Ether) che vuoi mantenere nel tuo equipaggiamento.

FASE 3 **Oggetto completato.**

In funzione dell'Ether Effect (Effetto Ether) che hai aggiunto, possono manifestarsi effetti diversi rispetto a quelli originali.

Traits (Caratteristiche)

: Descrive le caratteristiche dell'oggetto (dolce, piccante, ecc.)

Common Skills (Abilità normali)

: Attribuisce un'abilità

Stats

: Aggiunge statistiche al personaggio equipaggiato

Livelli Ether ed Effetti Ether



Livello Ether

Portata effettiva dall'Effetto Ether

Tutti gli oggetti, eccetto l'equipaggiamento, hanno un Ether Level (Livello Ether). In funzione di questo Ether Level (Livello Ether), l'oggetto può acquistare svariati effetti. I tipi di Ether Effects (Effetti Ether) possono essere:

BATTAGLIA



Carta Aiuto

Comandi di battaglia

ACCB

Indicatore Esplosione

Info sul personaggio

Tasti

Muovi cursore

Tasto 

Conferma/
Salta effetto

Tasto 

Annulla

Comandi di battaglia

Attacco

: Attacco normale. Il numero di HIT (Colpi a segno) dipende dal Grow Book (Libro di crescita).

Oggetto

: Usa un oggetto.

Abilità

: Usa un'abilità.

Guardia

: Aumenta la difesa diminuendo il danno inflitto dai mostri.

Fuga

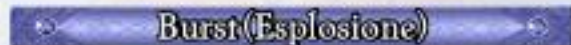
: Fuggi dalla battaglia. È più difficile fuggire di notte.

Status Effects (Effetti delle infermità)

Colpendo personaggi e mostri con un attacco speciale, quali Poison (Veleno) e Sleep (Sonno), è possibile modificarne gli effetti di stato.

	Poison (Veleno)	: Il personaggio subisce un danno prima di ogni azione durante la battaglia.
	Curse (Sortilegio)	: L'HP non può essere ripristinato.
	Slow (Lentezza)	: Il tempo di attesa fra le azioni diventa più lungo.
	Break (Pausa)	: Non riesci ad agire. Tutti gli attacchi contro di te sono critici.
	Sleep (Sonno)	: Non riesci ad agire, ma ti riprendi se sei colpito.
	Seal (Sigillo)	: Non riesci a usare le abilità.





L'ordine di azione del personaggio è visualizzato nella barra ACCB. L'ACCB si compone di 16 carte e potrà agire per primo il personaggio la cui carta si trova all'estrema destra. Le carte indicano un personaggio e un mostro, oltre a Timed Skills (Abilità temporizzate) speciali.

Attacca il nemico con uno slancio in grado di riempire il Burst Gauge (Indicatore Esplosione), indicato in basso. Quando è completamente pieno, potrai attivare Burst Mode (Modalità Esplosione), dove il potere di attacco di tutti i personaggi della tua squadra sarà temporaneamente maggiore. Man mano che avvanzerai nella storia, ci sarà una versione evoluta di Burst (Esplosione).

Support Action (Azione Sostegno)



Carta Aiuto

I personaggi posizionati come Support (Sostegno) possono essere scambiati con i personaggi Vanguard (Avanguardia) che sono in battaglia. Premi il tasto  al momento giusto, oppure quando il personaggio Vanguard (Avanguardia) sta attaccando o sta subendo un attacco. Ciò farà in modo che si inserisca il personaggio Support (Sostegno) con un attacco aggiuntivo o un'azione difensiva. Le Support Actions (Azioni di sostegno) possono essere usate soltanto quando si illumina una Assist Card (Carta Aiuto) vicino all'ACCB.



MODALITÀ MULTIGIOCATORE

Puoi giocare utilizzando la modalità Wireless (WLAN), modalità AD HOC, selezionando Multi-Player Mode (Modalità multigiocatore) dal menu iniziale. In questa modalità potrai giocare insieme a un amico, formando così una squadra. Questa modalità richiede due sistemi PSP® e due UMD®.

FASE 1 **Seleziona [Multi-Player Mode] (Modalità multigiocatore).**

Seleziona Multi-Player Mode (Modalità multigiocatore) dal menu iniziale.



FASE 2 **Seleziona i dati.**

Per giocare in Multi-Player Mode (Modalità multigiocatore), dovrai utilizzare i dati salvati durante il gioco principale. Seleziona i dati che desideri usare.

*Per salvare i dati di gioco, è necessario che ci siano almeno 352 KB di spazio libero nel supporto Memory Stick™





FASE 3 Inserisci il nome del giocatore.

Scegli un nome che sarà visualizzato come tuo pseudonimo di gioco sullo schermo della PSP® del tuo compagno di gioco. Se il nome è già stato registrato, il sistema passerà alla fase successiva.



FASE 4 Collegati alla Lobby.

Verifica che la PSP® sia accesa quindi seleziona Start Connecting (Avvia connessione) e decidi quale giocatore sarà il Player 1 (giocatore 1).



Di conseguenza l'altro sarà il Player 2 (giocatore 2). Sulla PSP® del giocatore 2 sarà visualizzato il nome del giocatore 1 che dovrà essere selezionato dal giocatore 2.

FASE 5 Seleziona i personaggi che dovranno combattere.

Scegli i personaggi che dovranno combattere e chi li dovrà muovere.



*Soltanto il giocatore 1 può selezionare questo comando.

FASE 6 Seleziona un avversario

Seleziona un mostro contro il quale la tua squadra deve combattere.



Via allo scontro!

Selezione dei Personaggi

In Multi-Player Mode (Modalità multigiocatore), i due giocatori scelgono 3 personaggi ciascuno fra tutti i personaggi che possiedono, quindi i personaggi in battaglia saranno in tutto 6. Ogni giocatore può usare unicamente i propri personaggi.



Tasti	: Seleziona (Giocatori/Personaggi)
Tasto 	: Conferma
Tasto START	: Avanza a Monster Select (Seleziona mostro)

Seleziona mostro

Il mostro può avere diversi livelli di forza e di premi. Alcuni premi sono oggetti rari che non è possibile ottenere nella storia principale. Non perdere questa occasione.



Tasti	: Seleziona
Tasto 	: Conferma

Battaglia in modalita cooperativa



Tasti	: Seleziona
Tasto 	: Conferma/Azione sostegno
Tasto 	: Annulla
Tasto 	: Azione sostegno
Tasto 	: Cambia personaggio

Durante un combattimento, il giocatore 1 e il giocatore 2 utilizzano i propri personaggi. Quando viene eseguita una Support Action (Azione sostegno), l'azione sarà controllata dal giocatore che ha utilizzato il personaggio che ha compiuto una mossa prima della Support Action (Azione sostegno). Durante un combattimento, i giocatori possono usare gli oggetti in possesso del giocatore 1. Al termine del combattimento, il giocatore 1 recupererà gli oggetti usati e quelli perduti in battaglia.

*Se i giocatori vincono la battaglia, entrambi i giocatori riceveranno un premio.

Impostazioni



Se non riesci a caricare i dati di installazione

Nel caso in cui si verifichi un errore durante Jump Start e la PSP® non riesce a caricare i dati di installazione, la funzione Jump Start si disattiva automaticamente.

Per usare Jump Start, è necessario che l'impostazione Data Install (Installa dati) sia stata attivata dopo il salvataggio dei dati di installazione. Seleziona Option (Opzioni) dal menu iniziale, sposta il cursore su Data Install (Installa dati) e posiziona l'impostazione su ON (Attiva).

*Per usare Jump Start è necessario che nella PSP® sia inserita una memory card sulla quale sono stati salvati i dati di installazione.

*Durante Jump Start, la spia di accesso del supporto Memory Stick Duo lampeggia. Non togliere la memory card durante questa fase.

INICIO

cambiar de personaje

mover el cursor/
il personaggio

mover el cursor/
il personaggio



cambiar de personaje

corte

cambiar pantalla/
menú

cancelar/saltar

confirmar/
acción de soporte/
investigar

mapa

manual del estudiante

INICIO — PSPgo



Historia

.....

¿Quién eres?

¿Quieres saber mi nombre? ... Soy Sulpher.

Sulpher..... ¿también estás sólo?

.... Sí, igual que tú.

Entiendo... ¿puedo quedarme contigo?

... Vale. Es una buena idea.

Gracias. Esto..., me llamo...

Vayne. Es como te llamó.

Vayne... ese es mi nombre...

En lo profundo de un bosque tranquilo vivían un muchacho y un gato negro, conocido como Mana. "El muchacho no tenía familia. El gato era su único amigo, lo más cercano a una familia que tenía. Ambos habían vivido juntos con tranquilidad." Pero su vida tranquila terminó cuando un extranjero les hizo una visita inesperada.

"Por fin te he encontrado. ¿Podemos hablar un minuto solos?"

"El hombre que vino dijo que era un profesor de la academia Al-Revis, una escuela que enseñaba alquimia. Con ello empezó su nueva vida en Al-Revis."
... y su iniciación a la alquimia.

PERSONAJES

Vayne Aurellus



Cumpleaños : 28/09 Libra
 Edad : 16
 Grupo sanguíneo : ???
 Altura : 1m 67
 Peso : 57 kg
 Le gusta : Sulpher
 No le gusta : la gente en general
 Es el personaje principal de la historia.
 Es tímido y tiene un carácter débil. Se mete en líos con facilidad.



Jessica Philomele

Cumpleaños : 12/06 Geminis
 Edad : 16
 Grupo sanguíneo : O
 Altura : 1m 50
 Peso : 40 kg
 Le gusta : la alquimia
 No le gusta : la comida picante
 Es una chica inteligente pero patosa.
 Le encanta la alquimia pero sus habilidades....

Pamela Ibis



Cumpleaños : ???
 Edad : ???
 Grupo sanguíneo : ???
 Altura : ???
 Peso : 0 kg
 Le gusta : las cosas monas, los osos de peluche
 No le gusta : las cosas que no son monas
 Es una fantasma suave, aterciopelada que lleva viviendo en la escuela desde hace mucho, mucho, mucho tiempo.

Nicole Mimi Tithel



Cumpleaños : 06/03 Piscis
 Edad : 16
 Grupo sanguíneo : O
 Altura : 1 m 46
 (1m55 con el pelo)
 Peso : 46 kg
 Le gusta : cantar, estar activa
 No le gusta : quedarse quieta
 Le gusta que le llamen Nikki. Es una bestiachica cuyas palabras y acciones son muy honradas.

Flay Gunner

Cumpleaños : 10/12 Sagitario
 Edad : 19
 Grupo sanguíneo : AB
 Altura : 1m 82
 Peso : 73 kg
 Le gusta : una vida excitante
 No le gusta : un mundo aburrido
 El gamberro más infame cuyo nombre conoce todo el mundo en la escuela.

Roxis Rosenkrantz

Cumpleaños : 24/08 Virgo
 Edad : 17
 Grupo sanguíneo : A
 Altura : 1m 75
 Peso : 56 kg
 Le gusta : nada
 No le gusta : la gente inconscientemente insensible
 Es un joven molón, sarcástico, descendiente de una casa famosa. Por alguna razón, piensa que Vayne es su archienemigo.

Anna Lemouri

- Cumpleaños : 05/08 Leo
- Edad : 12
- Grupo sanguíneo : A
- Altura : 1m 40
- Peso : 34 kg
- Le gusta : una vida ordenada
- No le gusta : los lugares sucios,
la gente descuidada

Es una chica que dominó el arte de la esgrima siendo muy joven. Es muy madura, pero tiene una imaginación rápida, impredecible.

Muppy Oktavia Vonderchek VIII

- Cumpleaños : no está disponible en tiempo terrestre
- Grupo sanguíneo : tiene algo que no es sangre
- Altura : se alarga y se encoge con la humedad
- Peso : con el aparato gravitatorio, desde 0 a 550 toneladas
- Le gusta : la caballerosidad, la lealtad, los compromisos y el honor fraternal
- No le gusta : los aburridos plebeyos

Es una mascota mona de un lugar que está más allá del mar de estrellas.



Sulpher

Cumpleaños	: ???
Edad	: ???
Grupo sanguíneo	: ???
Altura	: 0m 70
Peso	: 6 kg
Le gusta	: el pescado crudo
No le gusta	: los estúpidos alquimistas

Es un gato negro, el mejor amigo de Vayne. Es como su hermano mayor.



Renee Kears

Tony Eisler

Cumpleaños	: 30/12 (Capricornio)
Edad	: 17
Grupo sanguíneo	: A
Altura	: 1m 73
Peso	: 69 kg
Le gusta	: ¡es demasiado embarazoso!
No le gusta	: Flay

Cumpleaños	: 30/04 (Tauro)
Edad	: 18
Grupo sanguíneo	: B
Altura	: 1m 55
Peso	: 49 kg
Le gusta	: arreglarse, maquillarse, ser bonita
No le gusta	: las cosas aburridas, molestas

COMO INICIAR SAVE (GUARDAR) Y LOAD (CARGAR)

Title Screen (Pantalla título)

Cuando haya visto la película de apertura, pulse el botón START (inicio) en la pantalla título para ver el menú. Puede saltarse la película de apertura si pulsa el botón START (inicio).

Botones y
pad analógico

: mover el cursor

botón X

: confirmar

botón O

: cancelar



NEW GAME

: inicie una partida desde el principio.

LOAD GAME

: inicie una partida donde la dejó.

EXTRA

: vea diferentes contenidos dependiendo del progreso de su juego.

OPTIONS

: cambie la configuración del juego como por el ejemplo el volumen.

SAVE (GUARDAR) / LOAD (CARGAR)

Puede guardar y cargar datos del juego en el workshop (taller de estudio) o en Save Círculos (guardar ciclos) en ciertas mazmorras.

También puede LOAD (cargar) datos desde la pantalla título.



Botones y pad analógico	: mover el cursor
botón X	: confirmar
botón O	: cancelar



MAIN MENU (MENÚ PRINCIPAL)



Puede acceder al Main Menu (menú principal) si pulsa el botón  durante la partida. Puede seleccionar el estado actual de los personajes y ciertos comandos para acceder a otros menús.

Botones y pad
analógico

: mover el cursor

botón 

: confirmar

botón 

: volver

botón 

: cambiar de
pantalla

Lista de comandos

Tiempo

Dinero actual

Personajes en espera

Estado del personaje

Personajes de soporte



Objetos



Compruebe que objetos están en su posesión en estos momentos. También puede usar objetos de consumo como pociones para curarse.

Botones y pad analógico

botón 	: confirmar
botón 	: volver
botón 	: enciclopedia

Tipos de objeto

De consumo

: objetos que se pueden usar durante la batalla o en el campo.

Ingrediente

: los objetos ingrediente necesarios para la síntesis que no tiene efectos propios.

Equipo

: los objetos que los personajes pueden equipar.

Objeto clave

: los objetos que son importantes para la historia. No puede venderlos.

Status (Estado)



Estado del personaje

Efecto del Ether

Información sobre el equipo

Estadísticas

Aquí puede cambiar el equipo o comprobar sus habilidades. También recuperar habilidades si está en una mazmorra.

Botones y pad analógico

: mover el cursor

botón 

: confirmar

botón 

: ver historia/
habilidades comunes

botón  &

botón 

: cambiar de personaje

HP

: verá cuanto resistencia tiene contra ataques.

SP

: afecta el número de veces que puede usar las habilidades.

ATK

: indica como de efectivos son sus ataques/
habilidades físicas.

MGK

: indica como de efectivos son sus ataques/
habilidades mágicas.

DEF

: muestra su fuerza contra ataques físicos.

RES

: muestra su fuerza contra ataques mágicos.

SPD

: afecta el orden de acción y su posición después de una acción.

Position (Posición)

Cuando tiene más de 4 miembros en su equipo, puede posicionarlos en Vanguard (vanguardia) o Support (soporte).

Botones y pad analógico	: Seleccionar/ Cambiar personaje
botón X	: confirmar
botón O	: cancelar

Vanguard (vanguardia)	: estos miembros se unirán a la batalla desde el principio.
Support (soporte)	: use acciones de soporte durante la batalla para cambiarlos con los miembros en vanguardia.
Standby (espera)	: no pueden unirse a la batalla, pero recuperarán HP y SP despacio.



Grow Book (Libro de crecimiento)



Listas de selección

Estadísticas del personaje

Objeto seleccionado o factor de crecimiento

Use el AP que ha recogido en las batallas para aprender nuevas habilidades o añadirlo a las estadísticas de los personajes. Sin embargo, necesitará crear los objetos correspondientes para distribuir el AP. Los siguientes son los tipos de crecimiento que puede obtener.

Botones y pad analógico

: mover el cursor

botón X

: confirmar/usar AP

botón O

: cancelar/saltar pantalla

botón L &

: cambiar de personaje

botón R

Tipos de crecimiento

Stat Increase (aumentar estadística)

: aumenta ciertas estadísticas del personaje.

Obtain Skills (obtener habilidades)

: Aprenda las habilidades que están descritas en la lista.

Special (especial)

: aumenta HITs (golpes) o hace que Support Action (acción de soporte) sea más fácil.

Encyclopedia (Enciclopedia)

Compruebe varios tipos de información. Se añadirán más descripciones conforme avance en la partida.

Botones y pad analógico	: mover el cursor
botón 	: confirmar
botón 	: cancelar



Item (Objeto)	: compruebe los detalles de los objetos que ha obtenido.
Recipe (Receta)	: compruebe los detalles de las recetas que ha obtenido.
Monster (Monstruo)	: compruebe los detalles de los monstruos que ha vencido o atacado con [Analyze (analizar)]
Tutorial (Tutorial)	: compruebe los diferentes tutoriales que hay en el juego.



Student Handbook (Manual del estudiante)

Compruebe su situación actual.

Botones y pad analógico	: mover el cursor
botón ✕	: confirmar
botón ⦿	: volver

Memo	: muestra el estado de sus Assignment (misión), progreso en la historia, objetivos y pistas.
Schedule (horario)	: compruebe el número de unidades que tiene para este semestre.
Jobs (trabajos)	: compruebe los detalles del trabajo en el que está en este momento.
Task Sheet (hoja de tareas)	: compruebe las tareas programadas de los miembros de su equipo.



Options (Opciones)

Cambie la configuración del juego como por ejemplo el volumen.

botón ← / botón →	: ajustar configuración
botón ↑ / botón ↓	: seleccionar configuración
botón ⊗	: confirmar
botón ⊙	: terminar configuración



mensaje	: cambie la velocidad a la que se leen los mensajes durante las conversaciones de la partida.
Voz	: controle el volumen de las voces que aparecen en la historia.
BGM	: controle el volumen de la música durante la partida.
SFX	: cambie el volumen de los efectos de sonido durante la partida.
volver al título	: Termine la configuración y vuelva a la pantalla título.

SCHOOL CAMPUS (CAMPUS DE LA ESCUELA)

Hay varios lugares e instalaciones en el campus donde Vayne y sus amigos pueden ir.

Botones y pad analógico

: elegir lugar

botón X

: confirmar

botón Δ

: abrir la pantalla menú

Location List (Lista de lugares) : elija donde quiere ir.

Calendar (Calendario) : verá el horario del semestre actual en bloques.



Lista de lugares

Calendario

Shops (Tiendas)

Hay muchos tipos de tiendas en el campus. Allí puede comprar y vender objetos. Se habilitarán más objetos conforme progrese en la historia.

botón ← / botón → : seleccionar objeto

botón ↑ / botón ↓ : seleccionar cantidad

botón ⊗ : confirmar

botón ⊙ : cancelar

tienda de los estudiantes : Aquí se venden objetos tipo comida e ingredientes.

cafetería : Si vende cibo e i relativi ingredienti.

enfermería : Aquí se venden sobre todo medicinas e ingredientes relacionados.

mercaderes : son bazares que los estudiantes hacen.
Aquí puede encontrar gran variedad de cosas.



Dinero disponible

Posesiones actuales

Lista de objetos

WORLD (MUNDO)



Lista de lugares



Hay muchos peligros alrededor de la escuela, como los bosques y las ruinas. Conforme progrese en la historia, se desbloquearán más zonas.

Botones y pad analógico

: elegir lugar

botón 

: confirmar

botón 

: abrir la pantalla menú

Search (Búsqueda)



Ventana de información

Reloj

Luchará contra monstruos y recogerá objetos fuera de la escuela.

Botones y pad analógico : mover el personaje

botón  : investigar/recoger

botón  : saltar

botón  : abrir la pantalla menú

botón  : corte

botón START : abrir mapa

botón SELECT : abrir manual

El paso del tiempo en una búsqueda



Durante las búsquedas el tiempo transcurre de la siguiente manera mediodía > tarde > noche > mañana.

Por la noche, los monstruos se moverán con más velocidad y serán más fuertes que durante el día, así que asegúrese de tener en cuenta el tiempo.

SYNTHESIS (SÍNTESIS)

Co-op Synthesis (Síntesis cooperativa)



Todas las síntesis, menos las de equipo, se pueden hacer en el taller de estudio de Wayne.

botones de dirección	: mover el cursor
botón 	: confirmar/saltar efecto
botón 	: cancelar/escapar
botón 	: tarjeta de soporte

Ingredient Card (Tarjeta ingrediente)	: verá el objeto tarjeta ingrediente.
Alchemy Circle (Círculo de alquimia)	: cuando use este ingrediente, afectará el cambio en el nivel de Ether.
Ether Level (Nivel de Ether)	: se muestra el nivel de Ether del objeto durante las síntesis.
Ether Effect (Efecto del Ether)	: el efecto del Ether del objeto, dependerá del nivel de Ether.

PASO 1 Elija el ingrediente entre los objetos ingredientes

Elija los ingredientes que quiere usar de la lista de candidatos disponibles.



PASO 2 Añada ingredientes comprobando el círculo de alquimia

El nivel de Ether aumentará o bajará dependiendo de la exactitud del círculo de alquimia y los atributos del objeto.

PASO 3 Use tarjetas de soporte cuando sea necesario

Haga que sus amigos cooperen usando tarjetas de soporte. Esto afectará al nivel de Ether de diferentes maneras.



PASO 4 Objeto completo



Evento inspiración

Cuando haya sintetizado un objeto específico, a alguien puede ocurrírsele una idea para una receta nueva.

ATHANOR SYNTHESIS (SÍNTESIS ATHANOR)



En la sala Athanor, el fuego tiene mucha más potencia, no como el caldero de su taller de estudio. Usela para crear su equipo.

** Al contrario que con la síntesis cooperativa, no puede usar tarjetas de soporte ni tiene que poner las tarjetas ingredientes en un momento concreto. La síntesis empezará de forma automática cuando elija los ingredientes. También puede usar otros efectos del Ether que se muestran en la tarjeta ingrediente para ponerlos en el equipo.

PASO 1 Elija los objetos ingredientes

Elija los ingredientes que quiere usar de la lista de candidatos posibles.



PASO 2 **Elija los efectos del Ether**

Elija los ingredientes que quiere usar de la lista de candidatos posibles.

PASO 3 **Objeto completo**

Según el efecto del Ether que haya añadido, verá varios efectos además de los originales del equipo original.

Niveles de Ether y efectos del Ether



Nivel de Ether

Efectos del Ether,
rango activo

Todos los objetos, menos el equipo, tienen niveles de Ether. Según esté nivel de Ether el objeto puede ganar varios efectos. Los siguientes los tipos de efectos que el Ether puede mostrar.

Traits (Características)	: describe las características del objeto (dulce, picante, etc.)
Common Skills (Habilidades comunes)	: añade una habilidad
Stats (Estadísticas)	: añade estadísticas al personaje equipado

BATALLA



Tarjeta de asistencia

Comando de batalla

ACCB

Barra Explosión

Información sobre el personaje

botones de dirección : mover el cursor

botón  : confirmar/
saltarse efecto

botón  : cancelar

Comandos de batalla

Attack (ataque) : ataque normal. El número de HT's (golpes) depende del libro de crecimiento.

Item (objeto) : use un objeto.

Skill (habilidad) : use una habilidad.

Guard (defensa) : aumenta la defensa, disminuye el daño que recibe de los monstruos.

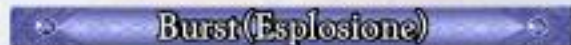
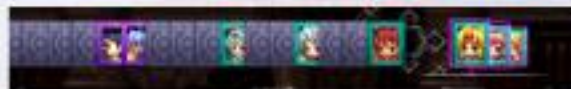
Escape (huida) : huya de la batalla. Es más difícil escaparse por la noche.

Status Effects (Enfermedades)

Cuando los personajes y los monstruos son atacados con un ataque especial, pueden verse afectados por enfermedades tales como Poison (veneno) o Sleep (sueño).

	Poison (Veneno)	: los personajes se ven dañados antes de cada acción durante la batalla.
	Curse (Maldición)	: no se puede curar el HP.
	Slow (Lento)	: la espera entre las acciones es más larga.
	Break (Ruptura)	: no puede actuar. Todos los ataques que vayan en su contra son críticos.
	Sleep (Sueño)	: no puede actuar pero se recupera si le golpean.
	Seal (Sello)	: no puede usar habilidades.





El orden de las acciones de los personajes se ven en la barra ACCB. LA ACCB consiste en 16 tarjetas. El personaje cuya tarjeta llegue más a la derecha podrá realizar una acción. La tarjeta consiste en cada personaje y cada monstruo, además de las habilidades especiales cronometradas.

Ataque al enemigo con ritmo efectivo para llenar la barra explosión que se muestra en la parte inferior. Cuando llegue al máximo, podrá activar el modo explosión, en el que todos los personajes de su equipo tendrán una potencia de ataque mucho mayor durante un momento. Conforme progrese en la historia, la explosión obtendrá una versión evolucionada.

Support Action (Acción de soporte)



Tarjeta de asistencia

Los personajes que están como soporte pueden cambiarse con los personajes de vanguardia que están en la batalla en ese momento. Pulse el botón  en el momento adecuado, cuando el personaje de vanguardia esté atacando o recibiendo un ataque. Esto hará que el personaje de soporte se cambie con un ataque adicional o una maniobra defensiva. Las acciones de soporte sólo se pueden usar cuando la tarjeta de asistencia que está al lado de ACCB se ilumina.

MODO MULTIJUGADOR

Puede jugar a este juego con la característica inalámbrica (WLAN), el modo AD HOC, seleccionando [Multi-player Mode (modo multijugador)] del menú título. Una vez esté en este modo, podrá jugar en equipo con su amigo. Este modo requiere dos consolas PSP® y dos UMD®.

PASO 1 Seleccione [Multi-player Mode (modo multijugador)]

Seleccione [Multi-player Mode (modo multijugador)] del menú título.



PASO 2 Elija los datos

Para jugar en el [Multi-player Mode (modo multijugador)], tiene que guardar datos de la partida principal. Elija los datos que quiere usar.

*Para guardar datos de la partida, necesita al menos 352KB de espacio en su Memory Stick™.



PASO 3 **Escriba el nombre del jugador**

Elija un nombre que quiera ver en la pantalla de la PSP® de su compañero como nombre de jugador. Si ya se ha registrado ese nombre, puede saltarse este paso.



PASO 4 **Conéctese al lobby**

Asegúrese que su PSP® está encendida. Luego seleccione [Start Connecting (comenzar la conexión)] y decida cual será el jugador 1.



El otro será el jugador 2. En la PSP® del jugador 2 se verá el nombre del jugador 1. El jugador 2 seleccionará este nombre.

PASO 5 **Elija que personajes se unirán a la batalla**

Elija que personajes se unirán a la batalla y quien jugará con ellos.



*Sólo el jugador 1 puede ejecutar esta orden.

PASO 6 **Elija el oponente**

Elija el monstruo contra el que luchará su equipo.



¡Empieza la batalla!

Elegir Personajes

En el [Multi-player Mode (modo multijugador)], los dos jugadores eligen 3 personajes de todos los personajes que tienen, de forma que habrá un total de 6 personajes en la batalla. Cada jugador sólo puede usar sus propios personajes.



botones de dirección	: Elegir jugadores/personajes
botón 	: confirmar
botón START	: seleccionar avanzar hacia el monstruo

Elegir monstruo

El monstruo tiene diferentes niveles de fuerza y recompensas. Algunas recompensas incluyen objetos raros que no se pueden obtener en la historia principal. Compruébelos.



botones de dirección	: seleccionar
botón 	: confirmar

Batalla Cooperativa



botones de dirección : seleccionar

botón  : confirmar/acción de soporte

botón  : cancelar

botón  : acción de soporte

botón  : cambiar de personaje

En la batalla, los jugadores 1 y 2 juegan con sus personajes. Cuando se ejecuta una acción de soporte, el jugador que estaba usando el personaje que se estaba moviendo justo antes de la acción de soporte, controlará la acción. Durante la batalla, los jugadores pueden usar los objetos que tiene el jugador 1. Después de la batalla, el jugador 1 recuperará los objetos que se han usado y perdido durante la batalla.

*Si los jugadores ganan la batalla, ambos jugadores obtendrán la recompensa.

Configuración



Si tiene problemas cargando los datos de instalación

Si ocurre algún fallo durante la instalación de datos y la PSP® no puede cargar los datos de instalación, la función datos de instalación se apagará automáticamente.

Para usar los datos de instalación, la configuración [Jump Start] debe estar en [ON (encendido)] después que se haya guardado los datos de instalación. Elija [Option (opciones)] del menú título, mueva el cursor a [Jump Start] y ponga la configuración en [ON (encendido)].

*Para usar los Jump Start, tiene que insertar una tarjeta de memoria con los datos de instalación guardados en su PSP®.

*Durante el JumpStart, indicador de acceso Memory Stick™ parpadeará. No quite la tarjeta de memoria mientras la luz esté intermitente.

START

Charakter
wechseln

Cursor/Charakter
bewegen

Cursor/Charakter
bewegen



Charakter
wechseln

Schlagen

Anzeige wechseln/
Menü

Abbrechen/
Springen

Aktion bestätigen/
unterstützen/
Untersuchen

Karte

Schülerhandbuch

START — PSPgo



Story

.....
Wer sind Sie?

Meinen Sie meinen Namen?

... Ich heiße Sulpher.

Sulpher ... Sind Sie auch ganz allein?

... Ja, genau wie Sie.

Verstehe ... Kann ich bei Ihnen bleiben?

... Sicher. Das ist keine schlechte Idee.

Vielen Dank. Äh, ich bin ...

Vayne. So hat er Sie genannt.

Vayne ... ist mein Name ...

Tief in einem stillen Wald steht ein Haus, wo ein Junge und eine schwarze Katze mit dem Namen Mana leben.

“Der Junge hatte keine Verwandten. Die Katze war sein einziger Freund und das, was einer Familie am nächsten kam. Die beiden lebten friedlich zusammen.”
Aber ihr friedliches Leben endete plötzlich durch den Besuch eines Fremden.

“Oh, habe ich dich endlich gefunden. Können wir einen Moment reden?”

“Der Mann, der vorbeikam, meinte, er sei ein Lehrer an der Al-Revis Academy, einer Schule, an der Alchemie gelehrt wird. Das war der Anfang seines neuen Lebens an der Al-Revis.”

... Und seiner Einführung in die Alchemie.

CHARAKTERE

Vayne Aurellus



Geburtstag	: 28.9. Waage
Alter	: 16
Blutgruppe	: ???
Größe	: 5'6"
Gewicht	: 126 Pfund
Vorlieben	: Sulpher
Abneigungen	: Menschen allgemein

Der Hauptcharakter dieser Geschichte. Er ist schüchtern, hat eine schwache Persönlichkeit und gerät leicht in Schwierigkeiten in seiner Umgebung.

Jessica Philomele



Geburtstag	: 12.6. Zwillinge
Alter	: 16
Blutgruppe	: O
Größe	: 4'11"
Gewicht	: 88 Pfund
Vorlieben	: Alchemie
Abneigungen	: Scharfes Essen

Ein intelligentes, leicht schwerfälliges Mädchen. Sie liebt Alchemie, aber ihre Fähigkeiten sind ...

Pamela Ibis

Geburtstag : ???
 Alter : ???
 Blutgruppe : ???
 Größe : ???
 Gewicht : 0 Pfund
 Vorlieben : Niedliche Dinge, Teddybär
 Abneigungen : Dinge, die nicht niedlich sind
 Ein weicher, flauschiger Geist, der in der Schule seit sehr, sehr, sehr langer Zeit lebt.

Nicole Mimi Tithel

Geburtstag : 6.3. Fische
 Alter : 16
 Blutgruppe : B
 Größe : 4'9" (5'1" mit Haar)
 Gewicht : 101 Pfund
 Vorlieben : Singen, aktiv sein
 Abneigungen : Still stehen
 Wird Nikki genannt. Ein energiegeladenes Tiermädchen, dessen Worte und Aktionen sehr direkt sind.

Flay Gunner

Geburtstag : 10.12. Schütze
 Alter : 19
 Blutgruppe : AB
 Größe : 6'0"
 Gewicht : 161 Pfund
 Vorlieben : Ein aufregendes Leben
 Abneigungen : Eine langweilige Welt
 Ein berühmter Unruhestifter, dessen Name jeder in der Schule kennt.



Roxis Rosenkrantz

Geburtstag : 24.8. Jungfrau
 Alter : 17
 Blutgruppe : A
 Größe : 5'8"
 Gewicht : 123 Pfund
 Vorlieben : Nichts
 Abneigungen : Unbewusst unsensible Leute
 Der coole, sarkastische junge Mann ist der Sohn eines berühmten Hauses. Aus irgendeinem Grund sieht er Wayne als seinen Erzfeind an.



Anna Lemouri

- Geburtstag : 5.8. Löwe
- Alter : 12
- Blutgruppe : A
- Größe : 4' 7"
- Gewicht : 75 Pfund
- Vorlieben : Ein geregelter Lebensstil
- Abneigungen : Schmutzige Orte, schludrige Leute

Ein Mädchen, das die Kunst der Schwerter in sehr jungen Jahren erlernte. Sie ist sehr erwachsen, hat aber eine schnelle, unberechenbare Vorstellungskraft.

Muppy Oktavia Vonderchek VIII

- Geburtstag : Nicht verfügbar in Erdzeit
- Blutgruppe : Da fließt etwas anderes Blut in seinen Adern
- Größe : Luftfeuchtigkeit lässt ihn wachsen und schrumpfen
- Gewicht : Mit Gravitationsgerät 0-550 Tonnen
- Vorlieben : Ritterlichkeit, Loyalität und Verpflichtung, brüderliche Ehre

Abneigungen : Die dummen Gemeinen
Ein niedlich aussehendes Maskottchen aus einem Land weit, weit entfernt im Meer der Sterne.



Sulpher

Geburtstag : ???
 Alter : ???
 Blutgruppe : ???
 Größe : 2'4"
 Gewicht : 13 Pfund
 Vorlieben : Rohrer Fisch
 Abneigungen : Dumme Alchimisten
 Eine schwarze Katze, Vaynes bester
 Freund, die für ihn wie ein großer
 Bruder ist.



Tony Eisler

Geburtstag : 30.12. Steinbock
 Alter : 17
 Blutgruppe : A
 Größe : 5'10"
 Weight : 154 Pfund
 Vorlieben : ... Das ist zu peinlich!
 Abneigungen : Flay

Renee Kearse

Geburtstag : 30.4. Stier
 Alter : 18
 Blutgruppe : B
 Größe : 5'1"
 Weight : 108 Pfund
 Vorlieben : Sich herausputzen,
 schminken, schön sein
 Abneigungen : Störende, nervende
 Dinge

ERSTE SCHRITTE: SPEICHERN/LADEN

Titelbildschirm

Drücken Sie nach Start der Cutscene die START-Taste im Titelbildschirm, um das Menü unten zu sehen. Sie können die erste Cutscene überspringen, indem Sie die START-Taste drücken.

Tasten & Analog-pad

: Cursor bewegen

⊗ -Taste

: Bestätigen

⊙ -Taste

: Abbrechen



NEW GAME

: Das Spiel von vorne beginnen.

LOAD GAME

: Das Spiel am letzten Speicherort fortsetzen.

EXTRA

: Je nach Fortschritt Ihres Spiels unterschiedlicher Inhalt.

OPTIONS

: Die Spieleinstellungen wie Lautstärke oder Vibrationsfunktion ändern.

SAVE/LOAD (SPEICHERN/LADEN)

Sie können die Spieldaten im Workshop bzw. in bestimmten Dungeons bei Save Circles (Kreise speichern) speichern und laden.



Tasten & Analog-pad

⊗ -Taste

⊙ -Taste

: Cursor bewegen

: Bestätigen

: Abbrechen



MAIN MENU (HAUPTMENÜ)



Befehlsliste

Zeit

Aktuelles Geld

Standby-Charaktere

Charakterstatus

Unterstützende Charaktere

Sie können auf das Hauptmenü zuzugreifen, drücken Sie während des Spiels auf die -Taste. Sie können den aktuellen Status des Charakters und bestimmte Befehle wählen, um auf andere Menüs zuzugreifen.

Tasten & Analog-pad

: Cursor bewegen

 -Taste

: Bestätigen

 -Taste

: Zurück

 -Taste

: Anzeige wechseln



Objekte



Klicken Sie, um zu sehen, welche Objekte sich gerade in Ihrem Besitz befinden.
Sie können auch Verbrauchsobjekte wie Heil-
tränke verwenden.

Tasten & Analog-pad	: Cursor bewegen
 -Taste	: Bestätigen
 -Taste	: Zurück
 -Taste	: Enzyklopädie

Objekttypen

Verbrauch	: Objekte können im Kampf oder auf dem Feld verbraucht werden.
Zutat	: Zutatenobjekte für die Synthese haben selbst keine Wirkung.
Ausrüstung	: Objekte, die ein Charakter anlegen kann.
Schlüssel-objekte	: Objekte, die für die Story wichtig sind. Diese können nicht verkauft werden.

Status

Hier können Sie Objekte ändern und Ihre Fähigkeiten prüfen. Sie können auch Genesungsfähigkeiten einsetzen, wenn Sie in einem Dungeon sind.



Charakterstatus

Ethereffekt

Ausrüstungsinfo

Werte

Tasten & Analog-pad

⊗ -Taste

△ -Taste

L -Taste & R -Taste

: Cursor bewegen

: Bestätigen

: Story/allgemeine Fähigkeiten anzeigen

: Charakter wechseln

HP	: Die Ausdauer gegen Angriffe.
SP	: Beeinflusst die Zahl der Fähigkeiteneinsätze.
ATK	: Die Effektivität Ihrer physischen Angriffe/Fähigkeiten.
MKG	: Die Effektivität Ihrer magischen Angriffe/Fähigkeiten.
DEF	: Die Stärke gegen physischen Angriffe.
RES	: Die Stärke gegen magische Angriffe.
SPD	: Beeinflusst die Reihenfolge der Aktionen und Ihre Position nach einer Aktion.

Position

Haben Sie mehr als vier Mitglieder in Ihrer Gruppe, können Sie diese auf Front oder Unterstützung platzieren.

Tasten & Analogstick

: Charakter wählen
ändern

⊗ -Taste

: Bestätigen/
Wechsel bestätigen

⊙ -Taste

: Abbrechen

Vanguard

: Diese Mitglieder nehmen von Anfang an am Kampf teil.

Support

: Verwenden Sie im Kampf Unterstützungsaktionen, um sie mit Frontmitgliedern zu tauschen.

Standby

: Können dann am Kampf nicht teilnehmen, erholen langsam HP und SP.



Wachstumsbuch



Auswahlliste

Charakterwerte

Gewähltes Objekt oder Wachstumsfaktor

Verwenden Sie im Kampf gesammelte AP, um neue Fähigkeiten zu lernen oder die Werte des Charakters zu steigern. Sie müssen aber die entsprechenden Objekte erzeugen, um die AP zu verteilen. Sie können die folgenden Arten von Wachstum erhalten.

Tasten & Analogstick	: Objekt wählen
⊗ -Taste	: Bestätigen/ AP verwenden
⊙ -Taste	: Abbrechen/ Anzeige überspringen
L -Taste & R -Taste	: Charakter wechseln

Wertesteigerung	: Bestimmte Werte des Charakters erhöhen.
Fähigkeiten lernen	: Die in der Beschreibung aufgeführte Fähigkeit lernen.
Spezial	: Erhöht HIT (Angriffe) bzw. vereinfacht Unterstützungsaktionen.

Wachstumsarten

Enzyklopädie

Prüfen Sie verschiedene Arten von Informationen. Im Verlaufe des Spiels werden mehr Beschreibungen hinzugefügt.

Tasten & Analogstick

: Cursor bewegen

⊗ -Taste

: Bestätigen

⊙ -Taste

: Abbrechen

Objekt

: Prüfen Sie die Details von Gegenständen, die Sie erhalten haben.

Rezept

: Prüfen Sie die Details von Rezepten, die Sie erhalten haben.

Monster

: Prüfen Sie die Details von Monstern, die Sie besiegt oder mit [Analyze] (Analysieren) angegriffen haben.

Einführung

: Schauen Sie sich verschiedene Einführungen im Spiel an.



Schülerhandbuch

Zeigt Ihre aktuelle Situation an.

Tasten & Analog-pad : Cursor bewegen

⊗ -Taste : Bestätigen

⊙ -Taste : Zurück

Memo (Notiz) : Zeigt Ihren Aufgabenstatus, Storyfortschritt, Ziele und Hinweise an.

Schedule (Stundenplan) : Zeigt, wie viele Einheiten Sie aktuell für dieses Semester haben.

Jobs (Aufgaben) : Prüfen Sie die Details von Aufgaben, an denen Sie gerade arbeiten.

Task Sheet (Aufgabenblatt) : Prüfen Sie die geplanten Aufgaben von Gruppenmitgliedern.



Optionen

Ändern Sie die Spieleinstellungen wie Lautstärke oder Vibrationsfunktion.

← -Taste / → -Taste	: Einstellung ändern
↑ -Taste / ↓ -Taste	: Einstellung wählen
⊗ -Taste	: Bestätigen
⊙ -Taste	: Konfiguration beenden



Meldung	: Ändert die Geschwindigkeit, mit der Meldungen bei Gesprächen im Spiel angezeigt werden.
Stimme	: Steuert die Lautstärke der Stimmen in der Story.
HGM	: Steuert die Lautstärke der Musik im Spiel.
SEX	: Steuert die Lautstärke von Soundeffekten im Spiel.
Zurück zum Titel	: Konfiguration beenden und zum Titelschirm zurückkehren.

SCHOOL CAMPUS (SCHULGELÄNDE)

Auf dem Schulgelände gibt es verschiedene Orte und Einrichtungen, zu denen Vayne und seine Freunde gehen können.

**Tasten &
Analogstick**

: Ort wählen

⊗ -Taste

: Bestätigen

⬆ -Taste

: Menübildschirm öffnen

Liste der Orte

: Wählen Sie, wohin Sie gehen möchten.

Kalender

: Der Stundenplan des aktuellen Semesters wird in Blöcken angezeigt.



Liste der Orte

Kalender

Läden

Auf dem Schulgelände gibt es jede Menge Läden. Hier können Sie Objekte kaufen und verkaufen. Im Verlaufe des Spiels werden mehr Objekte verfügbar.

← -Taste / → -Taste	: Objekt wählen
↑ -Taste / ↓ -Taste	: Menge wählen
⊗ -Taste	: Bestätigen
⊙ -Taste	: Abbrechen

Schülerladen	: Der typische Laden. Hier werden viele Dinge angeboten.
Kantine	: Hier werden Nahrungsobjekte und entsprechende Zutaten verkauft.
Krankenstube	: Hier werden vor allem Medizin und entsprechende Zutaten verkauft.
Händler	: Hierbei handelt es sich um Flohmärkte von Schülern. Hier können viele verschiedene Sachen gefunden werden.



WORLD (WELT)



Liste der Orte



In der Schule gibt es viele verschiedene Dungeons, wie Wälder und Ruinen. Im Verlauf der Story werden immer mehr Bereiche zugänglich.

Tasten & Analogstick

: Ort wählen

ⓧ -Taste

: Bestätigen

ⓐ -Taste

: Menübildschirm öffnen

Suchen



Infofenster

Uhr

Außerhalb der Schule bekämpfen Sie Monster und sammeln Gegenstände.

Tasten & Analog-pad

ⓧ -Taste	: Charakter bewegen
Ⓞ -Taste	: Untersuchen/Aufnehmen
Ⓢ -Taste	: Springen
ⓐ -Taste	: Menübildschirm öffnen
Ⓜ -Taste	: Schlagen
START -Taste	: Karte öffnen
SELECT -Taste	: Handbuch öffnen

Zeitaufwand bei einer Suche



Beim Suchen vergeht die Zeit in der Reihenfolge Noon > Afternoon > Night > Morning (Mittag > Nachmittag > Nacht > Morgen).

Nachts sind Monster wesentlich schneller, während Sie tagsüber wesentlich stärker sind, deshalb sollten Sie die Zeit im Auge behalten.

SYNTHESIS (SYNTHESE)

Kooperative Synthese



Etherstufe

Ethereffekt

Alchemiekreis

Infowindow

Zutatenkarte

Alle Synthesen außer Ausrüstung können in Vaynes Arbeitsraum hergestellt werden.

Tasten	: Cursor bewegen
⊗ -Taste	: Bestätigen Effekt überspringen
⊙ -Taste	: Abbrechen Überspringen
⊞ -Taste	: Unterstützungskarte

Zutatenkarte	: Zeigt die Zutatenkarte des Objekts an.
Alchemiekreis	: Dies beeinflusst die Änderung der Etherstufe, wenn die Zutat verwendet wird.
Etherstufe	: Die Etherstufe des Objekts wird während der Synthese angezeigt.
Ethereffekt	: Der von der Etherstufe abhängige Ethereffekt des Objekts.

SCHRITT 1 Zutatenobjekte auswählen

Wählen Sie aus einer Liste der verfügbaren Kandidaten die Zutaten, die Sie verwenden möchten.



SCHRITT 2 Zutaten hinzufügen, Alchemiekreis beobachten

Die Etherstufe steigt oder fällt je nach Zeitgebung des Alchemiekreises und des Attributs des Objekts.

SCHRITT 3 Bei Bedarf Unterstützungskarten verwenden

Lassen Sie Ihre Freunde mit Unterstützungskarten helfen. Dies hat verschiedene Auswirkungen auf die Etherstufe.



SCHRITT 4 Objekt fertig



Inspirationserlebnis

Nach der Synthese eines bestimmten Objekts hat jemand vielleicht eine Idee für ein neues Rezept.

ATHANOR-SYNTHESIS (ATHANOR-SYNTHESE)



Im Gegensatz zum Kessel in Ihrem Arbeitsraum gibt es im Athanor-Raum wesentlich mehr Möglichkeiten. Sie können Ihre Ausrüstung hier herstellen.

**Im Gegensatz zur kooperativen Synthese verwenden Sie keine Unterstützungskarten und verbrauchen keine zusätzliche Zeit für Zutatenkarten. Die Synthese beginnt automatisch nach Auswahl der Zutaten. Sie können auch die Ethereffekte, die auf der Zutatenkarte angezeigt werden, auf die Ausrüstung übertragen.

SCHRITT 1 **Zutatenobjekte auswählen**

Wählen Sie aus einer Liste der verfügbaren Kandidaten die Zutaten, die Sie verwenden möchten.



SCHRITT 2 Ethereffekte auswählen

Wählen Sie die Ethereffekte, die Sie auf Ihrer Ausrüstung haben möchten.

SCHRITT 3 Objekt fertig

Je nach hinzugefügtem Ethereffekt können verschiedene Effekte angezeigt werden, die sich von der Originalausrüstung unterscheiden.

Merkmale	: Beschreibt das Merkmal eines Objekts (Süß, Gewürzt, etc.)
Allgemeine Fähigkeiten	: Fügt eine Fähigkeit hinzu
Werte	: Fügt Werte zum ausgerüsteten Charakter hin

Etherstufen und Ethereffekte



Etherstufe

Aktive Reichweite des Ethereffekts

Alle Objekte außer Ausrüstung haben Etherstufen. Je nach Etherstufe erhält das Objekt verschiedene Effekte. Die folgende Liste führt die Arte von Ethereffekten an, die angezeigt werden können.

KAMPF



Unterstützungskarte

Kampfbefehle

Burst-Anzeige

ACCB

Charakterinfo

Tasten

: Cursor bewegen

⊗ -Taste

: Bestätigen/Effekt überspringen

⊙ -Taste

: Abbrechen

Kampfbefehle

Angriff

: Normaler Angriff. Anzahl der Treffer hängt vom Wachstumsbuch ab.

Objekt

: Objekt einsetzen.

Fähigkeit

: Eine Fähigkeit einsetzen.

Wache

: Erhöht Verteidigung und senkt Schaden von Monstern.

Flucht

: Aus dem Kampf türmen. Nachts kann man schwerer entkommen.

Statuseffekte

Wenn Charaktere und Monster mit Spezialangriffen getroffen werden, können Sie durch Statuseffekte wie Gift oder Schlaf beeinflusst werden.



Gift : Der Charakter im Kampf vor jeder Aktion Schaden.



Fluch : LP können nicht geheilt werden.



Langsam : Wartezeit zwischen Aktionen verlängert sich.



Pause : Kann nicht handeln. Alle Angriffe gegen Sie werden kritisch.



Schlaf : Kann nicht handeln, wacht aber bei Treffer auf.



Siegel : Fähigkeiten können nicht eingesetzt werden.





Die Aktionsreihenfolge des Charakters wird in der ACCB-Leiste angezeigt. Die ACCB besteht aus 16 Karten und der Charakter, dessen Karte das rechte Ende erreicht, kann eine Aktion durchführen. Die Karten bestehen aus Charakter und Monster, sowie besonderen Timed Skills (zeitlich festgelegte Fähigkeiten).

Angriff gegen einen Gegner mit einem effektiven Tempo, mit dem die unten angezeigte Burst-Anzeige aufgefüllt wird. Wenn dadurch das Maximum erreicht wird, aktivieren Sie den Burst-Modus, in dem alle Gruppencharaktere für einige Zeit eine erhöhte Angriffsstärke haben. Im Verlauf der Story entwickelt sich der Burst immer weiter.

Unterstützungsaktion



Unterstützungskarte

Charaktere, die als Unterstützung platziert werden, können mit Charakteren an der Front während des Kampfes die Position tauschen. Drücken Sie die -Taste im richtigen Moment, entweder wenn der Charakter in der Front angreift oder angegriffen wird. Dadurch steigt der Unterstützungscharakter mit einem zusätzlichen Angriff oder einem Verteidigungsmanöver ein. Unterstützungsaktionen können nur eingesetzt werden, wenn eine Unterstützungskarte neben dem ACCB aufluchtet.



MEHRSPIELER-MODUS

Sie können dieses Spiel mit einer drahtlosen WLAN-Funktion im AD HOC-Modus spielen, indem Sie im Titelm Menü [Multi-Player Mode] (Mehrspieler-Modus) wählen. In diesem Modus können Sie mit Ihren Freunden als Team spielen. Dieser Modus erfordert zwei PSP®-Systeme sowie zwei UMD®s.

SCHRITT 1 Wählen Sie [Multi-Player Mode] (Mehrspieler-Modus)

Wählen Sie im Titelm Menü [Multi-Player Mode] (Mehrspieler-Modus).



SCHRITT 2 Wählen Sie Daten

Um im [Mehrspieler-Modus] zu spielen, benötigen Sie Spielstände des Hauptspiels. Wählen Sie die Daten, die Sie verwenden möchten.

*Um Spieldaten zu speichern, benötigen Sie mindestens 352KB Speicherplatz auf Ihrem Memory Stick™.



SCHRITT 3 Geben Sie den Spielernamen ein

Wählen Sie einen Namen, der auf dem Bildschirm der PSP® Ihres Partners als Ihr Spielername angezeigt wird. Wenn der Name bereits registriert ist, wird diese Phase übersprungen.



SCHRITT 4 Verbinden Sie sich mit der Lobby

Stellen Sie sicher, dass Ihre PSP® eingeschaltet ist. Wählen Sie dann [Start Connecting] (Verbindung starten) und entscheiden Sie, welcher Spieler zu Spieler 1 wird. Der andere Spieler wird dann Spieler 2. Die PSP® von Spieler 2 zeigt den Namen von Spieler 1 an. Spieler 2 wählt diesen Namen aus.



SCHRITT 5 Wählen Sie Charaktere, um am Kampf teilzunehmen

Wählen Sie Charaktere aus, die am Kampf teilnehmen und wer sie spielt.



*Nur Spieler 1 verfügt über diesen Befehl.

SCHRITT 6 Wählen Sie den Gegner

Wählen Sie ein Monster, gegen das Ihr Team antritt.



Der Kampf beginnt!

Charaktere Wählen

Im [Mehrspieler-Modus] wählt jeder der beiden Spieler drei Charaktere aus den verfügbaren Charakteren, damit insgesamt sechs Charaktere am Kampf teilnehmen. Jeder Spieler kann nur seine eigenen Charaktere auswählen.



Tasten	: Wählen (Spieler Charaktere)
--------	-------------------------------

⊗ -Taste	: Bestätigen
----------	--------------

START -Taste	: Zur Monsterauswahl weitergehen.
--------------	-----------------------------------

Monsterauswahl

Das Monster hat unterschiedliche Stärken und Belohnungen. Einige Belohnungen umfassen seltene Objekte, die in der Hauptgeschichte nicht erlangt werden. Versuchen Sie es mal.



Tasten	: Wählen
--------	----------

⊗ -Taste	: Bestätigen
----------	--------------

Kooperationskampf



Tasten	: Wählen
⊗ -Taste	: Aktion bestätigen/unterstützen
○ -Taste	: Abbrechen
L -Taste	: Unterstützungsaktion
R -Taste	: Charakter wechseln

Im Kampf spielen Spieler 1 und Spieler 2 Ihre eigenen Charaktere. Wenn die Unterstützungsaktion durchgeführt wird, dann kontrolliert der Spieler die Aktion, der den Charakter spielt, dessen Bewegung vor der Unterstützungsaktion stattfand. Während des Kampfes können die Spieler die Objekte verwenden, die Spieler 1 hat. Nach dem Kampf erhält Spieler 1 wieder alle Objekte, die während des Kampfes verwendet und verloren wurden.

*Wenn der Spieler den Kampf gewinnt, erhalten beide Spieler die Belohnung.

Einstellungen



Fehler beim Laden der Installationsdaten

Wenn bei Jump Start (Dateninstallation) ein Fehler auftritt und die PSP® die Installationsdaten nicht lädt, wird die Funktion Jump Start (Dateninstallation) automatisch deaktiviert.

Um Jump Start (Dateninstallation) zu verwenden, muss die Einstellung [Jump Start] (Dateninstallation) auf [ON] (EIN) gestellt sein, nachdem die Installationsdaten gespeichert wurden. Wählen Sie [Option] (Option) im Titelmehl, bewegen Sie Cursor auf [Jump Start] (Dateninstallation) und stellen Sie die Einstellung auf [ON] (EIN).

*Um Jump Start (Dateninstallation) verwenden zu können, muss eine Memory Card mit gespeicherten Installationsdaten in der PSP® eingelegt sein.

*Während der Dateninstallation blinkt die Zugriffsleuchte des Memory Stick Duo. Entfernen Sie dabei nicht die Memory Card.